

**PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DALAM RANGKA
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK
HALUS DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA
GUNTURGENI PONCOSARI
SRANDAKAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Nurlia Rifkhiana
NIM 09111241026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA GUNTURGENI PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL” yang disusun oleh Nurlia Rifkhiana, NIM 09111241026 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Ika Budi Maryatun, M. Pd.
NIP. 19780415 200501 2 001

Yogyakarta, 16 September 2013

Pembimbing II,



Eka Sapti C., MM, M. Pd.
NIP. 19771020 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Oktober 2013
Yang menyatakan,



Nurlia Rifkhiana
NIM. 09111241026

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA GUNTURGENI PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL” yang disusun oleh Nurlia Rifkhiana, NIM 09111241026 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Ketua Penguji		12/11/2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		8/11/2013
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		6/11/2013
Eka Sapti C., MM, M. Pd.	Penguji Pendamping		13/11/2013

Yogyakarta, 21 NOV 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan
Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, *Motor development comes about through the unfolding of a genetic plan or maturation*
(Gesell)

Kesuksesan akan datang dari hasil kerja keras diri sendiri
(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu dan ayah yang selalu memberikan semangat dan tidak henti-hentinya mendoakanku.
2. Almamaterku sebagai tanda cinta dan terimakasih
3. Nusa dan bangsa

**PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DALAM RANGKA
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK
HALUS DI KB AISIYIAH AZ ZAHRA
GUNTURGENI PONCOSARI
SRANDAKAN BANTUL**

Oleh
Nurlia Rifkhiana
NIM 09111241026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus di kelompok bermain Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi deskriptif. Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain yang berjumlah 12 anak. Objek penelitian adalah pelaksanaan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra. Data-data penelitian dikumpulkan melalui: observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan model analisis interaktif.

Hasil penelitian pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra melalui beberapa tahap, yaitu: (1) persiapan yang meliputi bahan-bahan dan alat-alat bermain *ubleg*; (2) pelaksanaan bermain *ubleg* terdiri dari menggenggam, membentuk, dan mewarnai atau melukis; (3) evaluasi, dan (4) hasil evaluasi pelaksanaan bermain *ubleg*. Faktor pendukung bermain *ubleg* meliputi, anak-anak menyukai dan sangat antusias, mengembangkan keterampilan tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, mengembangkan kreativitas, serta bahan dan alat bermain *ubleg* mudah dicari dan dibuat. Faktor penghambat bermain *ubleg* meliputi, waktu pelaksanaan sangat singkat, pelaksanaan di dalam kelas ruang gerak anak kurang, dan adonan mengotori kelas dan baju anak.

Kata kunci: *bermain ubleg, kemampuan motorik halus, kelompok bermain*

KATA PENGANTAR

Puji skukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah berupa kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun tugas akhir skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan, pengarahan, motivasi, bantuan, dan nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang membantu proses dalam melaksanakan penelitian, pengarahan dan bimbingan yang bermanfaat demi terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
4. Ibu Ika Budi Maryatun, M. Pd selaku dosen pembimbing I, yang telah membimbing dalam menyusun tugas akhir skripsi ini dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Eka Sapti Cahyaningrum, MM, M. Pd, selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing dan mengoreksi dengan teliti dan sabar tugas akhir skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
6. Kepala sekolah, guru, staf karyawan, dan peserta didik di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
7. Bapak, ibu, dan kakak-kakakku yang tidak lelah dalam mendoakan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

8. Teman-temanku PG PAUD tercinta (Iswa, April, Anggar, Chita, Kikux, Mbak Rina, Aprilia tata, dan lain-lain) yang selalu memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
9. Sugi Hartono yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik, saran, yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 5 September 2013
Penulis,



Nurlia Rifkhiana
NIM 09111241026

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Perkembangan Motorik Halus	7
1. Pengertian Motorik.....	7
2. Pola Umum Perkembangan Motorik pada Anak.....	7
3. Aspek Perkembangan Motorik pada Anak.....	9
4. Pengertian Motorik Halus	10
5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus.....	11
6. Fungsi Pengembangan Motorik Halus	12
7. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia Dini.....	12

8. Ciri-ciri Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun.....	13
B. Bermain <i>Ubleg</i>	13
1. Pengertian Bermain.....	13
2. Kategori Bermain	14
3. Tujuan Bermain.....	14
4. Manfaat Bermain.....	15
5. Bermain <i>Ubleg</i>	15
6. Manfaat Bermain <i>Ubleg</i>	16
7. Langkah-langkah Bermain <i>Ubleg</i>	18
C. Kerangka Pikir	19
D. Pertanyaan Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	21
B. Subjek Penelitian	21
C. <i>Setting</i> Penelitian	22
D. Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data	22
E. Teknik Analisis Data.....	26
F. Objektivitas dan Keabsahan Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	32
1. Deskripsi Lembaga.....	32
2. Pelaksanaan Bermain <i>Ubleg</i>	33
3. Faktor Pendukung Bermain <i>Ubleg</i>	59
4. Faktor Penghambat Bermain <i>Ubleg</i>	60
B. Pembahasan Hasil Penelitian	61
1. Penerapan Bermain <i>Ubleg</i> di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra	61
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Bermain <i>Ubleg</i>	68
C. Keterbatasan Masalah	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA	 73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Observasi	24
Tabel 2. Kisi-kisi Dokumentasi.....	25
Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara	26
Tabel 4. Daftar Pengkodean Awal Data.....	30
Tabel 5. Bahan-bahan Bermain <i>Ubleg</i>	36
Tabel 6. Alat-alat Bermain <i>Ubleg</i>	38

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Interaktif.....	28
Gambar 2. Bahan-bahan Bermain <i>Ubleg</i>	36
Gambar 3. Alat-alat Bermain <i>Ubleg</i>	38
Gambar 4. Pelaksanaan Bermain <i>Ubleg</i> menggenggam	43
Gambar 5. Pelaksanaan Bermain <i>Ubleg</i> Melukis dan Mewarnai	45
Gambar 6. Pelaksanaan Bermain <i>Ubleg</i> Membentuk	46
Gambar 7. Pelaksanaan Bermain <i>Ubleg</i> Menggenggam dengan Warna	48
Gambar 8. Kegiatan Guru Mencatat Hasil Karya Anak	56

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 2. Jadwal Penelitian	81
Lampiran 3. Pedoman Observasi	86
Lampiran 4. Pedoman Dokumentasi	88
Lampiran 5. Pedoman Wawancara	91
Lampiran 6. Catatan Lapangan	94
Lampiran 7. Catatan Dokumentasi.....	116
Lampiran 8. Catatan Wawancara	129
Lampiran 9. Rencana Kegiatan Harian	140

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa di mana anak akan mengalami perkembangan secara optimal, oleh karena itu masa ini sering disebut *the golden age*. Perkembangan pada masa ini akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya, karena merupakan periode penting bagi pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan usia. Perkembangan yang dicapai meliputi aspek-aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan motorik. Motorik merupakan berbagai bentuk perilaku manusia. Pada anak motorik terbagi dalam dua kelompok besar yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot kasar sedangkan motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (Yudhanto, 2006: 33). Motorik halus dapat dikembangkan dengan berbagai macam kegiatan yang melibatkan anak secara langsung dalam mendapatkan pengalaman bermakna yang dapat menunjukkan aktivitas, mengeksplorasi semua ide yang ada dalam diri anak secara optimal, menimbulkan rasa ingin tahu, dan anak merasa senang. Dalam

proses mengembangkan motorik halus ini peran pendidikan anak usia dini sangat penting.

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini juga memiliki peran strategis dalam proses pendidikan secara keseluruhan karena pendidikan anak usia dini merupakan landasan dan wahana penyiapan anak untuk memasuki pendidikan dasar (Wawan S. Suherman & Endang Sulistyowati, 2009).

Pendidikan untuk anak usia dini terdiri dari berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak baik dalam jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA). PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga.

Dalam proses pendidikan di jalur formal dan nonformal peran guru sangat penting untuk berhasil atau tidaknya peserta didik. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, salah satu metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode

pembelajaran melalui bermain. Bermain adalah salah satu metode yang cocok untuk pembelajaran anak usia dini termasuk juga untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik halus. Dengan bermain anak akan merasa senang dan tidak mempunyai beban, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan alasan tersebut maka perlu dimunculkan sebuah kegiatan bermain yang menarik bagi anak, salah satunya adalah *ubleg*. Desri Susilawati (2009) mengemukakan *ubleg* adalah aci atau tepung kanji, air, dan pewarna dicampur menjadi satu. Dengan bermain *ubleg* ini bertujuan agar siswa dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan suasana gembira, senang, tidak mudah bosan, lebih aktif, berimajinasi sesuai dengan yang ada dalam pikirannya dan kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan banyak guru KB yang mengetahui tentang permainan *ubleg* tetapi tidak menerapkan permainan *ubleg* karena dengan bermain *ubleg* baju siswa menjadi kotor. Dalam kegiatan membentuk guru memilih menggunakan plastisin. Kegiatan yang monoton membuat anak menjadi bosan untuk mengikuti proses pembelajaran dan bahkan anak susah mengikuti kegiatan tersebut sehingga anak kurang aktif. Selain itu membuat anak kurang berimajinasi dalam kegiatan pembelajaran, dan kreativitas anak tidak berkembang dengan optimal. Perkembangan anak seperti ini tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu aktif, kreatif.

Sementara di KB Aisyiyah Az-Zahra menggunakan bermacam-macam teknik dalam mengembangkan motorik halus, salah satunya menggunakan permainan *ubleg*. Kegiatan bermain *ubleg* ini adalah kegiatan membentuk, melukis, dan

melatih menggenggam dan mengangkat menggunakan adonan tepung dicampur dengan pewarna makanan dan air. Dengan bermain *ubleg* ini siswa di KB Az Zahra dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan suasana gembira, senang, tidak mudah bosan, lebih aktif, berimajinasi sesuai dengan yang ada dalam pikirannya dan kreatif. KB Aisyiyah Az Zahra merupakan salah satu KB yang terletak di kecamatan Srandakan. KB Aisyiyah Az Zahra letaknya sangat strategis dan mudah dijangkau. Sarana dan prasarana sangat lengkap sudah cukup untuk menunjang proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran pada aspek motorik halus, perkembangan anak di KB Az Zahra sudah baik yaitu anak yang aktif, kreatif, eksploratif dapat berinteraksi dengan baik kepada teman, serta selalu senang dalam mengikuti proses pembelajaran terkait motorik halus anak. Adanya perbedaan perkembangan kemampuan motorik halus anak yang dicapai KB Az Zahra dan beberapa kelebihan yang dimiliki anak di KB Az Zahra yang tidak ditemui di KB yang pernah diobservasi oleh peneliti. Keadaan anak yang berbeda yaitu menggunakan kegiatan bermain *ubleg* membuat peneliti tertarik untuk meneliti proses pembelajaran di KB Aisyiyah Az Zahra.

Oleh karena itu, peneliti memilih sekolah KB Aisyiyah Az Zahra untuk melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan bermain *Ubleg* Dalam Rangka Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah penelitian antara lain:

1. Guru di KB pada umumnya sudah mengetahui kegiatan bermain *ubleg* tetapi tidak menerapkan dalam proses pembelajaran.
2. Guru di KB lebih memilih menerapkan kegiatan membentuk dengan plastisin sehingga anak bosan dengan bermain plastisin.
3. Guru di KB lain lebih memilih menggunakan kegiatan bermain menggunting untuk mengembangkan motorik halus anak.

C. Batasan masalah

Karena luasnya masalah, maka penulis membatasi penelitian ini pada: nomor satu dan empat yaitu “Pelaksanaan Bermain *Ubleg* dalam Rangka Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta”.

D. Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang dan batasan masalah tersebut dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu Bagaimanakah Pelaksanaan Bermain *Ubleg* dalam Rangka Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di KB Aisyiyah Az-Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti ini adalah: untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam mengenai pelaksanaan Bermain *Ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan Motorik Halus di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini (PAUD).
 - b. Untuk menjabarkan dan mengkaji tentang penerapan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus.
2. Segi Praktis
 - a. Bagi guru, dengan adanya pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan Motorik Halus di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta dapat menjadi contoh pelaksanaan pembelajaran untuk sekolah-sekolah yang lain.
 - b. Bagi sekolah, dengan adanya kegiatan penelitian dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Halus

1. Pengertian Motorik

Muhibbin dalam Samsudin (2009: 10) mengemukakan motorik sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya. Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik. Sejalan dengan Muhibin, Andang Ismail (2009: 83) mengemukakan pengertian motorik adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot.

Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 113) mengemukakan motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik adalah kegiatan atau perilaku manusia yang melibatkan otot-otot juga gerakan.

2. Pola Umum Perkembangan Motorik pada Anak

Gaesell dan Ames dan Illingsworth dalam Slamet Suyanto (2005: 51-52) mengatakan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum, sebagai berikut:

- a. *Contunity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.

- b. *Uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- c. *Maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf. Sel saraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerakan motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi terlebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar berkembang lebih dulu daripada otot-otot halus.
- e. Dimulai dari gerakan refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak terkoordinasi dan bertujuan.
- f. Bersifat *cephalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dibanding bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu daripada otot kaki.
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan saraf lengan berkembang lebih dahulu daripada otot jari.

- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

3. Aspek Perkembangan Motorik Anak

Aspek-aspek perkembangan motorik anak menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 116-117), mencakup tiga hal yaitu:

a. Perkembangan Anatomis

Perkembangan anatomis ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang belulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara keseluruhan. Perkembangan motorik pada anak diperlihatkan dengan bertambahnya jumlah tulang-belulang yang berpengaruh pada semakin meningkatnya proporsi tinggi kepala dan berat badan pada anak tersebut. Seiring dengan bertambahnya umur anak proporsi itu pun akan mengalami perubahan yang tidak sama dibanding dengan usia sebelumnya.

b. Perkembangan Fisiologi

Perkembangan fisiologi ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif, dan fungsional dari sistem kerja hayati seperti kontraksi otot, peredaran darah dan pernafasan, persyarafan, produksi kelenjar, dan pencernaan. Pada anak otot berfungsi sebagai pengontrol denyut jantung frekuensinya sekitar 140 denyut per menit. Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka fungsi organ tubuh anak berubah menjadi lebih mantap.

c. Perkembangan Perilaku Motorik

Perilaku motorik memerlukan adanya koordinasi fungsional antara persyarafan dan otot serta fungsi kognitif, afektif, dan konatif. Dua macam motorik perilaku motorik utama yang bersifat umum harus dikuasai oleh setiap anak yaitu: berjalan dan memegang benda merupakan jenis keterampilan motorik dasar serta bermain dan bekerja merupakan keterampilan motorik penunjang.

4. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasi (kerjasama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki, (Andang Ismail, 2006: 85). Sementara menurut MS. Sumantri dalam Depdiknas (2005: 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2011: 64) disebut gerakan halus, bila hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Namun begitu, gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang tepat. Sedangkan menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 118) motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan

kelereng. Sementara motorik kasar adalah gerakan otot-otot besar yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus dalam penelitian ini adalah gerakan yang dilakukan oleh sebagian anggota tubuh dan pengorganisasian otot-otot kecil yang memerlukan kecermatan dan koordinasi antara mata dan tangan.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Menurut MS. Sumantri (2005: 146) tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.
- c. Mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 115) tujuan pengembangan motorik halus adalah mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan tangan, mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata dan mampu mengendalikan emosi. Sedangkan menurut Andang Ismail (2006: 85), tujuan dari motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil cermat menggunakan jari jemari dalam kehidupan sehari-hari khususnya pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan pengembangan motorik halus adalah

sebagai alat untuk pengembangan keterampilan gerak kedua tangan, anak dapat menciptakan suatu hasil karya, sebagai alat untuk pengembangan koordinasi kecepatan tangan dan kecepatan mata, sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi anak.

6. Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Pengembangan motorik halus mempunyai berbagai fungsi bagi anak usia dini. Apabila stimulasi yang diberikan oleh guru atau pembimbing tepat sesuai usia dan tahap perkembangan maka akan tercapai optimalisasi potensi pada anak. Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 116) mengemukakan fungsi pengembangan motorik halus pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
- c. Sebagai alat untuk penguasaan emosi.

7. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia Dini

Caughlin dalam MS. Sumantri (2005: 104) pada usia 3 sampai 4 tahun indikator perkembangan keterampilan motorik halus adalah:

- a. Membangun menara yang terdiri dari 9 atau 10 kotak.
- b. Menjiplak garis vertikal, horizontal, dan silang.
- c. Menjiplak lingkaran.
- d. Mempergunakan kedua tangan untuk mengerjakan tugas.
- e. Mempergunakan gerakan-gerakan jemari dalam permainan jemari.
- f. Menjiplak gambar kotak.

- g. Menulis beberapa huruf.
8. Ciri-ciri Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun

Yudha M. Saputra & Rudhiyanto (2005: 117) mengemukakan ciri-ciri perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun adalah sebagai berikut:

1. Meremas kertas.
2. Memakai dan membuka pakaian dan sepatu sendiri.
3. Menggambar garis lingkaran dan garis silang (garis tegak dan datar).
4. Menyusun menara empat sampai tujuh balok.

Berdasarkan kutipan di atas anak di kelompok bermain atau usia 3 sampai 4 tahun pada dasarnya sudah bisa mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang menghasilkan karya dan suatu bentuk yang baru. Gerakan-gerakan itu misalnya membentuk dengan kegiatan bermain *ubleg*, karena pada saat anak menggunakan tangan untuk meremas dan membentuk adonan sebenarnya anak telah dilatih menggunakan motorik halus dan daya pikirnya.

B. Bermain *Ubleg*

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Freeman dalam Harun, 2009: 80), sedangkan Sunartyo (dalam Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 80) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas kreatif yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan keleluasaan anak dalam mengekspresikan dirinya.

2. Kategori Bermain

Bermain menurut Charlotte Buhler (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001:

36) dibedakan menjadi empat:

a. Bermain Fungsional

Bermain fungsional yang melibatkan panca indera dan kemampuan motorik anak dalam rangka mengembangkan aspek tertentu.

b. Bermain pura-pura

Kegiatan bermain pura-pura melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa.

c. Bermain pasif

Dalam kegiatan bermain pasif ini kurang melibatkan kegiatan fisik aktif.

d. Bangun- membangun

Contoh dari bermain bangun-membangun adalah menyusun balok, potongan lego menjadi bangunan tertentu.

3. Tujuan Bermain

Bermain penting bagi pertumbuhan anak, dengan bermain anak terangsang emosinya, sosialnya daya pikirnya, fantasi dan imajinasinya. Semakin besar fantasi dan imajinasinya, anak akan semakin lama dalam menekuni sebuah permainan serta semakin menarik baginya. Dengan demikian bermain bagi anak merupakan wahana untuk:

a. Menemukan dan mengenali lingkungan serta dirinya

b. Membangun konsep

c. Meningkatkan kecerdasan kognitif

- d. Kecerdasan sosial dan emosional
 - e. Bereksperimen dan bereksplorasi
4. Manfaat Bermain

Selain memiliki tujuan, dalam bermain juga memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Ismail dalam Harun (2009: 84) mengemukakan manfaat bermain adalah sebagai penyalur energi berlebihan yang dimiliki anak, sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak, pelanjut citra kemanusiaan, membangun energi yang hilang, memperoleh kompensasi yang tidak diperolehnya, melepaskan perasaan dan emosinya, dan memberikan stimulus pada pembentukan kepribadiannya.

5. Bermain *Ubleg*

Bermain menurut Devi Ari Mariani (2008) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya.

Bermain yang diterapkan di pendidikan anak usia dini bermacam-macam, salah satunya adalah *ubleg*. Desri Susilawati (2009) mengemukakan *ubleg* adalah aci atau tepung kanji, air, dan pewarna dicampur menjadi satu. Dewi Srimanah (2012) mengemukakan *ubleg* merupakan adonan aci atau tepung tapioka dicampur dengan air dan pewarna kue. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bermain *ubleg* adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada

anak untuk mengeksplorasi adonan yang terbuat dari tepung dicampur dengan air dan pewarna makanan menjadi berbagai adonan *ubleg* yang bila diangkat akan keras, tapi bila didiamkan di tangan akan meluncur turun dan lihatlah anak akan bermain *ubleg* dengan cara meremas dan mengangkat adonan tersebut. Selain itu bila adonan ditambah dengan tepung terigu dan sabun cuci cair anak bisa membuat berbagai bentuk dan bisa melukis gambar yang disukai. Dalam messy play permainan *ubleg* disebut dengan *play with gloop*.

Janice dalam messy play (2012) mengemukakan gloop is an interesting mixture with a unique texture to explore and play. Ingredient playing with gloop is 2 cups of cornflour, 1 cup of water, two drops of food dye and a large container. Janice dalam *messy play* menyatakan bahwa bermain dengan *gloop* adalah campuran yang menarik dengan tekstur unik untuk bereksplorasi dan bermain. Bahan bermain dengan *gloop* adalah 2 cangkir tepung jagung, 1 cangkir air, dua tetes pewarna makanan dan wadah besar.

Bermain *ubleg* ini bisa diterapkan pada anak usia dini, Nur Hayati (2012) mengemukakan untuk usia kurang dari 3 tahun buat adonan yang encer, ketika diambil langsung meleleh dan untuk usia lebih dari 3 tahun ketika diambil sempat menggumpal terlebih dahulu sebelum meleleh. Untuk adonan yang agak encer perbanyak airnya, untuk adonan yang keras kurangi airnya.

6. Manfaat Bermain *Ubleg*

Setiap kegiatan bermain mempunyai manfaat, begitu juga dengan bermain *ubleg*. Desri Susilawati (2009) mengemukakan manfaat bermain *ubleg* adalah : Membantu memperkuat jari, tangan dan pergelangan, meningkatkan

kemampuan motorik, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, membantu anak membentuk harga diri, karena tidak ada istilah salah atau benar dalam bermain *ubleg*.

Janice dalam messy play menyatakan bahwa playing with gloop promotes many learning experiences: playing with gloop encourages children to manipulate and mould materials, building up their fine motor skills and coordination, playing with gloop uses all 5 senses, but the sense of touch is often the most frequent. Toddlers and children process information through their senses. They learn through exploring these. Playing with gloop is unstructured, open-ended, not product-oriented; it is the purest sense of exploratory learning. Self-esteem: playing with gloop offers kids the opportunity for self-expression because there is no right answer and children feel safe to change or experiment with what they are doing. Develop social skills: practising negotiation skills, turn taking and sharing. Encourages Imagination and creative play.

Janice dalam *messy play* menjelaskan bahwa bermain dengan *gloop* memberikan banyak pengalaman belajar: bermain dengan *gloop* mendorong anak-anak untuk memanipulasi dan mencetak, membangun keterampilan motorik halus dan koordinasi. Bermain dengan *gloop* menggunakan semua 5 indera, tetapi indera peraba yang paling sering digunakan. Balita dan anak-anak memproses informasi melalui inderanya, karena anak belajar melalui menjelajahi ini. Bermain dengan *gloop* tidak terstruktur, terbuka, tidak berorientasi pada produk, itu adalah arti paling murni pembelajaran eksplorasi. Harga diri: bermain dengan *gloop* menawarkan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan diri karena tidak ada jawaban yang benar dan anak-anak merasa aman terhadap perubahan atau bereksperimen dengan apa yang mereka lakukan. Mengembangkan keterampilan sosial: berlatih keterampilan negosiasi, bergiliran dan berbagi. Mendorong imajinasi dan bermain kreatif.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat bermain *ubleg* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, khususnya aspek motorik melalui bermain *ubleg* anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangannya untuk menciptakan suatu karya.
 - b. Menambah semangat anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena bermain *ubleg* sangat menarik.
 - c. Anak bebas mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya melalui bermain *ubleg*.
 - d. Menjalin kerjasama sama antar teman yaitu anak bekerjasama membentuk suatu karya, saling berbagi dan anak bisa menceritakan apa yang sedang dibuatnya.
7. Langkah-langkah bermain *ubleg*

Dewi Srimanah (2012) mengemukakan cara membuat adonan *ubleg* adalah dengan mencampur semua bahan yaitu tepung kanji, air, dan pewarna makanan menjadi satu. Biarkan anak-anak yang mengaduk-aduk bahan tersebut.

Bermain *ubleg* bisa dikembangkan dengan bahan yang lain seperti menambahkan tepung terigu. Semua adonan dicampur menjadi satu kemudian diletakkan di tempat yang terbuat dari loyang plastik. Anak-anak bebas untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginan mereka setelah dibentuk adonan itu bisa dirubah menjadi bentuk yang lainnya. Selain itu adonan bisa digunakan untuk melukis apabila adonan dicampur dengan sabun cuci cair. Dengan bermain *ubleg*

dapat mengembangkan motorik halus yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk membuat sesuatu.

C. Kerangka Pikir

Bermain *ubleg* merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak untuk mengeksplorasi adonan *ubleg* yang terbuat dari tepung, pewarna makanan, dan air menjadi berbagai bentuk sesuai dengan apa yang diinginkan anak, bisa untuk melukis, dan latihan menggenggam dan memindahkan adonan ketempat yang lain. Dengan adonan *ubleg* ini anak akan mencoba dan terus mencoba berbagai bentuk yang disukai.

Aspek perkembangan yang dimiliki anak berkembang pesat pada usia 0-6 tahun, aspek perkembangan tersebut meliputi aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Pada masa usia dini inilah masa yang tepat untuk mengoptimalkan segala aspek yang dimiliki anak, karena masa ini merupakan masa peka dan masa periode emas di mana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang kehidupannya termasuk motorik halus anak.

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasi (kerjasama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki, (Andang Ismail, 2006: 85). Sementara menurut MS. Sumantri dalam Depdiknas (2005: 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan.

Dengan bermain *ubleg* ini aspek perkembangan motorik halus anak akan berkembang dengan baik dan proses pembelajaran akan lebih menarik. Bila pembelajaran menarik maka anak tidak mudah bosan dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada.

D. Pertanyaan penelitian

Dari penjabaran kajian teori di atas, peneliti merumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan bermain *ubleg* di KB Aisyiyah Az Zahra?
2. Apa saja faktor pendukung dalam pelaksanaan bermain *ubleg* di KB Aisyiyah Az Zahra?
3. Apa saja faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain *ubleg* di KB Aisyiyah Az Zahra?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Muhammad Ali (1985: 81) mengemukakan pendekatan penelitian merupakan keseluruhan cara atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian mulai dari perumusan masalah sampai dengan penarikan kesimpulan. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk melihat segala sesuatu yang terjadi tentang bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus, dan peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan Motorik Halus di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta.

Sehingga peneliti memperoleh pengetahuan tentang pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan motorik halus di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni.

B. Subjek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 109), mengemukakan subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subjek

penelitian itulah data dapat diperoleh. Subjek penelitian dapat berupa benda, orang, atau tempat. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta. Obyek penelitian ini adalah bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan kemampuan Motorik Halus.

C. Setting penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di KB Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta. Pemilihan sekolah KB Az-Zahra Gunturgeni sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain memberikan layanan pendidikan dari kelompok bermain usia 3-4 tahun, memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak secara optimal. Selain itu di KB ini juga menggunakan bermain *ubleg* yang sangat menarik dan anak lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. penelitian dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2012/2013 pada proses belajar mengajar berlangsung. Dengan ini Peneliti menfokuskan diri pada pelaksanaan bermain *ubleg* di KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni.

D. Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data

1. Data

Data adalah segala keterangan atau informasi mengenai hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian (Tatang, M Amirin, 1995: 30). Data yang dikumpulkan dalam penelitian harus relevan dengan apa yang menjadi objek penelitian. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai

pelaksanaan bermain *ubleg* dalam rangka mengembangkan motorik halus anak di KB Aisyiyah Az Zahra yang mencakup hasil observasi kegiatan pembelajaran, dokumentasi proses pembelajaran menggunakan bermain *ubleg* dan wawancara.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu anak, guru kelas, kepala sekolah, dan staf sekolah KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni, kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan sumber data tertulis berupa referensi yang digunakan peneliti dalam bentuk buku, catatan lapangan, serta foto. Sumber data digunakan untuk menelaah segi subjektif dan hasilnya dianalisis secara induktif.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto (2010: 175) adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh tindakan efek tindakan telah mencapai sasaran (Suharsimi Arikunto, 2006: 127). Observasi ini digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam belajar di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang berhubungan dengan pelaksanaan bermain *ubleg* dan setiap informasi yang didapatkan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat proses kegiatan pembelajaran sebagai bukti

konkret untuk menganalisis data. Adapun kisi-kisi observasi yang akan dilakukan yaitu mengenai proses pembelajaran di KB Aisyiyah Az Zahra mulai dari perencanaan dan persiapan guru dalam menyiapkan kegiatan belajar mengajar, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, evaluasi pembelajaran, kegiatan anak, dan perilaku anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang terkait pelaksanaan bermain *ubleg*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Panduan Observasi

No	Komponen	Aspek yang diobservasi
1.	Persiapan	Persiapan bahan-bahan dan alat terkait bermain <i>ubleg</i>
2.	Pelaksanaan	a. Kegiatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran bermain <i>ubleg</i> b. Kegiatan bermain <i>ubleg</i> bersifat eksploratif c. Kegiatan bermain <i>ubleg</i> dalam rangka mengembangkan motorik halus
3.	Evaluasi	Kegiatan guru dalam mengamati perkembangan motorik halus anak terkait bermain <i>ubleg</i>

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan sebagai sumber data karena dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk merekam kegiatan pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menganalisis data. Metode dokumentasi bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan bermain *ubleg* di KB Aisyiyah Az Zahra dan unsur-unsur yang

mendukung proses pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa RKH (Rencana Kegiatan Harian), penilaian dan dokumentasi proses pembelajaran (foto atau video).

Tabel 2. Kisi-kisi Panduan Dokumentasi

No	Komponen	Aspek yang dinilai
1	Perencanaan	a. Alat-alat yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i> b. Bahan-bahan yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i>
2	Pelaksanaan	Dokumentasi kegiatan anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan bermain <i>ubleg</i>
3	Evaluasi	Kegiatan guru dalam mencatat perkembangan motorik halus anak menggunakan bermain <i>ubleg</i>

c. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam pelaksanaan bermain *ubleg* pada proses pembelajaran di KB maupun orang-orang yang mengetahui lebih dalam mengenai berbagai aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Sumber data dalam teknik wawancara adalah kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping KB Aisyiyah Az Zahra. Kegiatan wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber. Adapun kisi-kisi pertanyaan dalam wawancara yaitu mengenai proses pembelajaran di KB Aisyiyah Az Zahra yang menggunakan bermain *ubleg* mulai dari persiapan atau perencanaan, pelaksanaan kegiatan

belajar mengajar, hingga evaluasi pembelajaran, alasan mengapa menggunakan bermain *ubleg* dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi Panduan Wawancara

No	Komponen	Aspek yang ditanyakan
1	Latar Belakang	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggagas penggunaan bermain <i>ubleg</i> b. Pemilihan bermain <i>ubleg</i> c. Awal mula penggunaan bermain <i>ubleg</i>
2	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Persiapan alat yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i> b. Persiapan tempat dan bahan-bahan yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i>
3	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan anak dalam proses pembelajaran melalui bermain <i>ubleg</i> b. Bermain <i>ubleg</i> disukai dan di minati anak c. Bermain <i>ubleg</i> mengembangkan motorik halus anak
4	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Cara evaluasi bermain <i>ubleg</i> b. Alat penilaian c. Hasil evaluasi bermain <i>ubleg</i> d. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan bermain <i>ubleg</i>

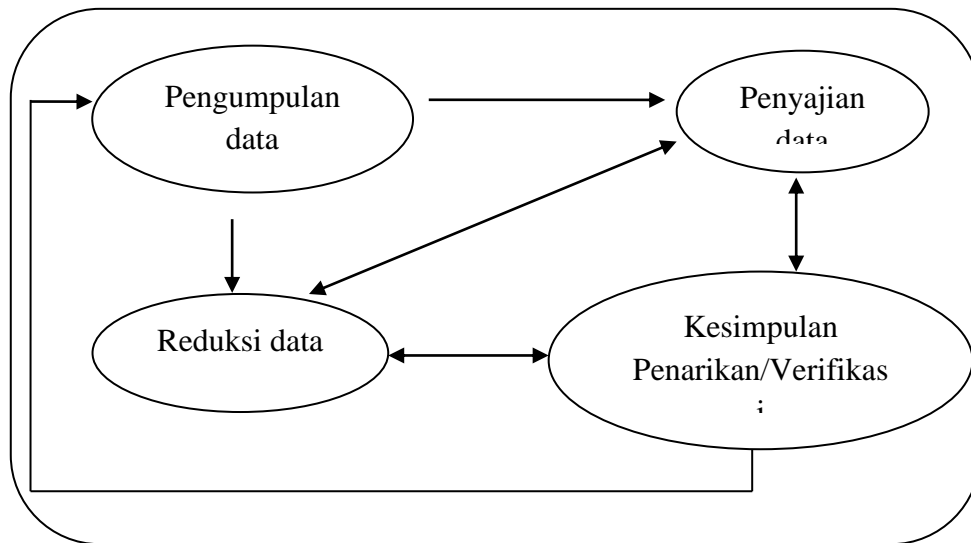
E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Proses penyusunan data berarti menggolongkannya dalam pola, tema, atau kategori. Tanpa ada kategori atau kualifikasi data, maka data tersebut tidak dapat ditafsirkan. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep. Interpretasi menggambarkan perspektif atau pandangan peneliti terhadap

kondisi yang ada di lapangan ataupun data yang diperoleh peneliti (Lexy, J Moleong, 2006:103).

Dalam menganalisis data penelitian kualitatif dapat dilaksanakan pada saat sebelum terjun ke lapangan, saat observasi, selama pelaksanaan penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka peneliti menggunakan model interaktif seperti yang diajukan oleh Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif model interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Model Interaktif
Sumber: Miles dan Huberman (2009: 20)

Proses dari model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yaitu proses memasuki lingkungan dan melakukan pengumpulan data. Pada tahap analisis data interaktif proses yang pertama kali dilakukan adalah dengan pengumpulan data. Data yang didapat dari penelitian kualitatif berupa kata-kata, fenomena, foto, sikap dan perilaku keseharian yang diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara dan menggunakan kamera sebagai alat bantu untuk dokumentasi foto dan video. Data penelitian ini diperoleh dari segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diamati. Data dapat berupa catatan lapangan sebagai hasil amatan, catatan pribadi, foto, pengalaman pribadi, jurnal, cerita sejarah, riwayat hidup, ataupun semua yang dapat dijadikan sebagai sumber data.

2. Tahap Reduksi Data

Tahap reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dari lapangan. Data yang telah diperoleh peneliti dilapangan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara direduksi dengan cara memilih, memusatkan perhatian pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan peneliti, merangkum, dan merubah data kasar menjadi catatan-catatan tertulis dari lapangan. Peneliti melakukan reduksi pada tahap ini dengan memilih dan merubah data kasar dari catatan lapangan menjadi catatan yang diperlukan dalam penelitian. Data-data yang tidak terpakai bisa di singkirkan atau disimpan jika sewaktu-waktu dibutuhkan.

3. Penyajian Data (*Display Data*)

Langkah berikutnya setelah proses reduksi data adalah penyajian data. Tahap penyajian data yaitu penyajian informasi untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara dicermati serta dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan wawancara. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk Catatan Lapangan (CL), Catatan Dokumentasi (CD), dan catatan wawancara (CW). Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan wawancara diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat

menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Tabel 4. Daftar Pengkodean Awal Data

Komponen	Kode	Kepala Sekolah	Guru	Anak
Catatan Lapangan	CL	1	2	3
Catatan Dokumentasi	CD	1	2	3
Catatan Wawancara	CW	1	2	3

4. Kesimpulan/verifikasi

Tahap akhir proses pengumpulan data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap kesimpulan/verifikasi yaitu penarikan kesimpulan dari data yang telah dianalisis. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti menarik kesimpulan pada saat proses pengumpulan data berlangsung. Dengan begitu kesimpulan yang diambil dapat sebagai pemicu peneliti untuk lebih memperdalam lagi proses observasi.

F. Objektivitas dan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data mengacu pada Lexy J. Moleong (1994) yaitu dengan memperpanjang observasi, ketekunan pengamatan, triangulasi, menganalisis kasus negatif, kecukupan bahan referensi. Keabsahan data atau validitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga teknik pemeriksaan keabsahan data, yaitu:

1. Memperpanjang waktu keikutsertaan

Disini peneliti memperpanjang waktu untuk tinggal di lapangan sampai pada pengumpulan data telah dirasa cukup dan data sudah tercapai semua. Tahap penelitian ini membantu peneliti untuk memahami semua data yang di dapat. Dari perpanjangan waktu ini peneliti bisa membangun kepercayaan subjek terhadap peneliti.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Ketekunan pengamatan dapat menggunakan seluruh indera baik pendengaran, penglihatan, sehingga dapat meningkatkan tingkat keabsahan data. Ketekunan pengamatan dilakukan dengan teliti dan rinci terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan anak.

3. Triangulasi

Teknik triangulasi data yaitu menunjukkan pada upaya peneliti untuk mengakses sumber-sumber yang lebih bervariasi guna memperoleh data berkenaan dengan persoalan yang sama dan menguji data yang diperoleh dari satu sumber (untuk dibandingkan) dengan data dari sumber yang lain. Selain itu untuk membandingkan data yang diperoleh dari satu teknik, misal wawancara dengan data yang diperoleh dari teknik lain seperti observasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lembaga

Untuk memperoleh gambaran umum sekolah yang menjadi tempat penelitian, berikut ini deskripsi secara singkat tentang profil sekolah KB Aisyiyah Az Zahra dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang berkaitan dengan pelaksanaan bermain *ubleg*.

a. Sejarah Lembaga

Kelompok bermain Aisyiyah Az Zahra berada satu atap dengan TK ABA Gunturgeni yang lebih lama berdiri. Kelompok Bermain ini masuk setiap hari senin sampai jumat dan mulai pukul 08.00 sampai 10.00 WIB.

b. Visi dan Misi Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra

Visi yang diusung sekolah KB Aisyiyah Az Zahra yaitu tersiapnya generasi Qur'ani yang cerdas dan kreatif. Selain visi, sekolah KB Aisyiyah Az Zahra juga mempunyai misi. Misi yang dicanangkan oleh Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra, yaitu:

- 1) Memperkuat landasan moral keagamaan dengan ajaran islam yang telah diberikan orangtua di rumah.
- 2) Memberikan stimulasi bagi perkembangan anak yang meliputi aspek bahasa, emosi, sosial, intelektual sesuai tingkat perkembangan anak.

- 3) Bersama masyarakat membentuk generasi islam yang mampu memberdayakan akal pikirannya dengan penuh kreativitas serta mengedepankan Akhlaqul Karimah.

Visi dan misi sekolah Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra diwujudkan dengan membuka pelayanan pendidikan anak usia dini untuk masyarakat di sekitarnya antara usia tiga sampai empat tahun.

c. Tujuan Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra

Kelompok bermain Aisyiyah Az Zahra mempunyai beberapa tujuan yang mendukung visi dan misi sekolah, adapun tujuannya yaitu:

- 1) menyediakan layanan pendidikan yang murah dan bermutu bagi anak usia tiga sampai empat tahun.
- 2) mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia tiga sampai empat tahun
- 3) ikut mengembangkan pendidikan non formal melalui kelompok bermain
- 4) upaya awal untuk membantu anak dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan visi, misi, dan tujuan yang ada di kelompok bermain Aisyiyah Az Zahra maka guru menggunakan berbagai kegiatan dalam proses belajar mengajar guna mewujudkannya.

2. Pelaksanaan Bermain *Ubleg*

Pelaksanaan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra mulai diterapkan mulai tahun 2011, bermain *ubleg* ini pertama dimunculkan oleh guru kelas Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra yaitu Suryanti dan Rodhiyati.

Bermain *ubleg* dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan kegiatan yang jarang digunakan agar anak-anak tidak bosan mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

“Bermain *ubleg* ini diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra sejak tahun 2011”(CW/2.1).

“Bermain *ubleg* ini diterapkan pertama kali di Kelompok Bermain Az Zahra oleh saya dan bu Rodhiyah sendiri sebagai guru kelas di kelompok bermain ini. Kami tertarik dengan bermain *ubleg* yang mudah dalam membuatnya dan mencoba menerapkan untuk anak-anak”(CW/ 2.2).

“Penerapan kegiatan *ubleg* melalui bermain ini karena dunia anak adalah dunia bermain selain itu dengan bermain walaupun dilakukan berulang-ulang anak tidak mudah bosan dan bahkan akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi anak. Kita menerapkan bermain *ubleg* ini juga karena masih jarang kelompok bermain di sekitar KB ini yang menerapkan bermain *ubleg* karena alasan dengan menerapkan bermain *ubleg* membuat baju anak-anak dan kelas menjadi kotor. Selain karena masih jarang yang menggunakan permainan *ubleg* saya menerapkan bermain karena anak-anak lebih senang, gembira, antusias, lebih tertarik untuk mengikuti bermain ini selain itu dengan bermain *ubleg* ini untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya, anak tidak mudah bosan, bereksplorasi dan untuk melatih emosi anak.” (CW/2.2)

Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas dan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa bermain *ubleg* diterapkan pertama kali di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra pada tahun 2011 oleh guru kelas sendiri. Guru menerapkan kegiatan *ubleg* melalui bermain karena dunia anak adalah dunia bermain, selain itu dengan bermain walaupun dilakukan berulang-ulang anak tidak akan merasa bosan. Guru memilih menerapkan bermain *ubleg* karena masih jarang sekolah yang menggunakan bermain *ubleg* dalam proses pembelajaran. Selain itu guru menerapkan bermain *ubleg* karena anak lebih senang, gembira, antusias, lebih tertarik untuk mengikuti bermain *ubleg*. Selain itu dengan bermain *ubleg* ini untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi sesuai dengan apa yang ada

dalam pikirannya, anak tidak mudah bosan, bereksplorasi dan untuk melatih emosi anak.

Dari data wawancara diperoleh data bahwa pelaksanaan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra adalah meliputi: (1) persiapan, (2) pelaksanaan bermain *ubleg*, (3) evaluasi, dan (4) hasil evaluasi pelaksanaan bermain *ubleg*.

a. Persiapan

Persiapan sebelum melaksanakan bermain *ubleg* sangat penting untuk menunjang berjalannya kegiatan bermain *ubleg*. Persiapan yang harus dilakukan terdiri dari persiapan bahan-bahan dan alat-alat untuk melaksanakan permainan *ubleg*. Adapun bahan-bahan dan alat-alat tersebut, yaitu:

1) Bahan-bahan bermain *ubleg*

Bahan-bahan yang digunakan untuk bermain *ubleg* dipersiapkan oleh guru kelas pada pagi hari sebelum anak-anak datang.

“Bahan-bahan yang harus kami sediakan untuk membuat adonan antara lain: tepung tapioka atau tepung kanji, pewarna makanan, dan air, selain itu guru kelas menyediakan tepung terigu dan sabun cuci cair”(CW/2.2).

Bahan-bahan harus disediakan sebelum bermain *ubleg* dilaksanakan agar bermain *ubleg* berjalan dengan lancar. Dibawah ini adalah gambar bahan-bahan untuk membuat adonan *ubleg*



Gambar tepung kanji, pewarna makanan, dan air



Gambar tepung kanji, tepung terigu, pewarna makanan, air, dan sabun suci

Gambar 2. Bahan-bahan Bermain *Ubleg*

Tabel 5. Bahan- bahan Bermain *Ubleg*

No	Bahan	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Tepung tapioka/ tepung kanji	V	-
2	Pewarna makanan	V	-
3	Air	V	-
4	Tepung terigu	V	-
5	Sabun cuci cair	V	-

Daftar bahan-bahan yang digunakan dalam bermain *ubleg* di Kelompok Bermain

Aisyiyah Az Zahra dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Tepung tapioka atau tepung kanji

Tepung tapioka atau tepung kanji adalah bahan utama untuk membuat adonan bermain *ubleg*. Tepung tapioka disediakan sesuai dengan kebutuhannya, untuk 12 anak biasanya tepung yang dibutuhkan adalah satu setengah kilogram.

b) Pewarna makanan

Pewarna makanan dipakai untuk memberikan warna pada adonan tepung supaya lebih menarik. Pewarna makanan dipilih karena tidak berbahaya bila dipakai oleh anak-anak dan tidak membekas ditangan. Pewarna makanan yang disediakan berbagai macam seperti warna merah, kuning, hijau, biru, orange, dan coklat.

c) Air

Air ini digunakan untuk mengencerkan tepung supaya menjadi adonan yang bisa dibentuk dan digenggam. Air yang dibutuhkan secukupnya disesuaikan dengan tepung.

d) Tepung terigu

Tepung terigu digunakan sebagai campuran tepung tapioka bila kegiatan yang dilakukan adalah membentuk. Jadi tepung terigu hanya sebagai pelengkap. Bila kegiatan *ubleg* seperti mengengam dan melukis tidak memerlukan tepung terigu.

e) Sabun cuci cair

Sabun cair digunakan untuk campuran adonan dalam kegiatan *ubleg* melukis. sabun cair yang dibutuhkan pada setiap pembuatan adonan untuk melukis cukup satu sendok makan.

2) Alat- alat bermain *ubleg*

Alat-alat yang diperlukan dalam bermain *ubleg* juga disediakan oleh guru kelas sebelum anak-anak berangkat ke sekolah.

“Alat-alat yang perlu kami sediakan untuk menunggang bermain *ubleg* antara lain adalah nampan atau loyang plastik, piring-piring kecil yang terbuat dari plastik, dan cangkir plastik atau gayung”(CW/2).

Bermain *ubleg* bisa berjalan dengan lancar bila alat-alat yang digunakan lengkap.

Bawah ini adalah gambar alat-alat untuk bermain *ubleg*.



Gambar 3. Alat-alat Bermain *Ubleg*

Tabel 6. Alat- alat Bermain *Ubleg*

No	Alat- alat	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Loyang plastik	V	-
2	Piring plastik	V	-
3	Gayung/gelas	V	-

Daftar alat-alat yang digunakan dalam bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Loyang plastik

Loyang plastik yang digunakan dalam bermain *ubleg* berbeda-beda tetapi biasanya loyang yang dibutuhkan empat buah karena setiap kelas dibagi menjadi empat kelompok. Loyang plastik digunakan sebagai tempat mencampurkan semua adonan sebelum jadi. Guru kelas memilih menggunakan loyang plastik karena tidak berbahaya untuk anak-anak.

b) Piring plastik atau lepek

Piring plastik atau lepek yang diperlukan untuk bermain *ubleg* ini yaitu sejumlah anak. Piring plastik kecil ini digunakan anak untuk menuangkan adonan yang telah dibuat dan untuk menempatkan adonan yang akan dibentuk dan adonan untuk melukis, setiap anak diberi satu supaya tidak kotor.

c) Gelas plastik

Gelas plastik digunakan untuk menuangkan air pada saat membuat adonan *ubleg*, jadi dua gelas plastik cukup. Untuk gelas plastik ini guru yang membawa dan guru juga yang menuangkan airnya supaya tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

Dari data observasi, dokumentasi, dan wawancara diperoleh data bahwa persiapan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra meliputi kegiatan persiapan bahan-bahan dan persiapan alat-alat bermain *ubleg*. Bahan-bahannya yaitu tepung kanji, tepung terigu, pewarna makanan, air, dan sabun cuci

cair, alat-alat bermain *ubleg* yaitu loyang atau nampan plastik, gelas plastik, dan piring plastik.

b. Pelaksanaan Bermain *Ubleg*

Bermain *ubleg* tidak dilaksanakan setiap hari, jadi bermain *ubleg* ini bisa dilaksanakan satu minggu sekali, satu minggu dua kali bahkan mungkin dua minggu sekali tergantung sub tema dan indikator yang ada. Dengan begitu anak-anak tidak merasa bosan.

“Bermain *ubleg* ini tidak dilaksanakan setiap hari, kita melaksanakan bermain *ubleg* tergantung dengan indikator yang ada. Dengan begitu anak tidak mudah bosan mengikuti kegiatan bermain *ubleg* ini. Setiap guru melaksanakan bermain *ubleg* anak-anak sangat suka dan perhatian anak untuk mengikuti kegiatan ini sangat besar, anak sangat antusias dan berminat untuk mengikuti kegiatan ini. Anak merasa bermain *ubleg* ini berbeda dengan bermain yang lain seperti bermain plastisin” (CW/2).

Hasil wawancara oleh guru kelas diperoleh data bahwa bermain *ubleg* tidak dilaksanakan setiap hari, jadi bermain *ubleg* dilaksanakan tergantung indikator yang ada. Anak-anak tidak merasa bosan mengikuti kegiatan bermain *ubleg* bahkan anak-anak senang dan sangat antusias untuk mengikutinya, selain itu anak-anak lebih suka dengan bermain *ubleg* daripada bermain plastisin.

Bermain *ubleg* dilaksanakan pada kegiatan inti. Anak masuk kelas jam 08.00, sebelum masuk kelas anak berbaris di depan kelas. Setelah anak berbaris masuk kelas lalu berdoa, menjawab salam, hafalan surat-surat pendek, presensi, dan bernyanyi. Guru melakukan tanya jawab bersama anak-anak sebelum memasuki kegiatan inti.

Guru selalu menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan diberikan kepada anak. Sebelum masuk kegiatan inti guru meminta anak-anak untuk duduk melingkar dan mengkondisikan anak agar tenang dan tidak berebut tempat. Setelah anak mendapatkan tempat masing-masing, lalu masuk kegiatan inti. Kegiatan inti terdiri dari dua kegiatan, bermain *ubleg* biasanya dilaksanakan pada kegiatan kedua.

“Bermain *ubleg* di kelompok bermain ini sering dikembangkan dengan menambahkan bahan-bahan yang lain. Bermain *ubleg* yang pertama yaitu dengan bahan tepung kanji atau tepung tapioka dicampur dengan air dan pewarna makanan, bermain *ubleg* yang kedua yaitu bahan yang pertama ditambah dengan sabun cuci cair dan air panas adonan ini bisa digunakan untuk melukis dan mewarnai, bermain *ubleg* yang ketiga bahan yang pertama ditambah dengan tepung terigu, adonan ini bisa untuk membentuk. Dengan berbagai pengembangan bahan yang pertama membuat permainan ini lebih bervariasi dan membuat anak tidak mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran” (CW /2).

Hasil wawancara dengan guru kelompok bermain diperoleh informasi bahwa bermain *ubleg* di kelas itu ada tiga macam kegiatan bermain dimana dua bermain *ubleg* dikembangkan dengan menambahkan bahan-bahan yang lain. Permainan itu antara lain melatih anak untuk menggengam adonan untuk melukis dan adonan untuk membentuk. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan berbagai macam bermain *ubleg*.

Tema dan sub tema pada hari ini adalah tanah airku/ pulau dan lautku. Guru menjelaskan tentang tema yang ada pada anak-anak.

“Pukul 08.40 WIB mulai kegiatan inti. guru menjelaskan cara bermain *ubleg* terlebih dahulu yaitu mencampurkan tepung kanji dengan air dan pewarna makanan ke dalam loyang plastik, adonan yang dibuat tidak terlalu encer jadi ketika anak mengangkat adonan akan mengeras sebelum adonan meleleh.

Setelah tercampur dan menjadi adonan anak-anak diminta memindahkan adonan kedalam piring plastik kecil dengan hati- hati dan seakan- akan adonan yang jatuh ke dalam piring plastik seperti pulau dan laut kemudian meleleh. Setelah menjelaskan kepada anak-anak guru membagi anak kedalam tiga kelompok dan setiap kelompok berisi empat anak. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas, setelah menjadi tiga kelompok guru memberikan masing-masing kelompok satu loyang yang berisi tepung kanji, air, pewarna makanan, dan empat piring plastik kecil. Anak-anak mulai bermain adonan sesuai yang sudah dijelaskan oleh guru” (CD /2).

Hasil observasi dilapangan diperoleh data bahwa, setelah memasuki kegiatan inti guru menjelaskan dan memberikan contoh cara bermain *ubleg* kepada anak-anak. Setelah menjelaskan dan memberikan contoh guru membagi anak menjadi kelompok kecil dan memulai bermain *ubleg* yaitu memindahkan adonan *ubleg* ke dalam piring plastik yang sudah disediakan.

Setiap kelompok hanya diberi satu loyang adonan itu memang sengaja. Dengan memberi satu loyang adonan *ubleg* maka anak-anak diharapkan bisa saling berbagi pada setiap anggota kelompok, melatih kekompakan anak-anak, dan melatih mengendalikan emosi” (CW/2).

Hasil wawancara dari guru kelas diperoleh informasi bahwa setiap kelompok diberi satu loyang agar anak-anak saling berbagi dan lebih kompak dan untuk melatih mengendalikan emosi anak.

“Bermain *ubleg* pada hari ini sesuai tema yaitu tanah airku/ pulau dan laut. Anak bermain adonan dengan senangnya. Mulai dari anak mencoba mengambil adonan yang ada didasar loyang sampai mencoba mengenggam adonan untuk diangkat keatas dan dipindahkan ke piring plastik kemudian adonan itu akan meluncur atau meleleh ke piring plastik itu seperti pulau atau ombak yang ada dilaut”(CL/2).

Dibawah ini adalah kegiatan anak-anak bermain *ubleg* menggenggam.



Gambar 4. Kegiatan Bermain *Ubleg* Menggenggam

Bermain *ubleg* yang kedua yaitu bermain *ubleg* melukis atau mewarnai.

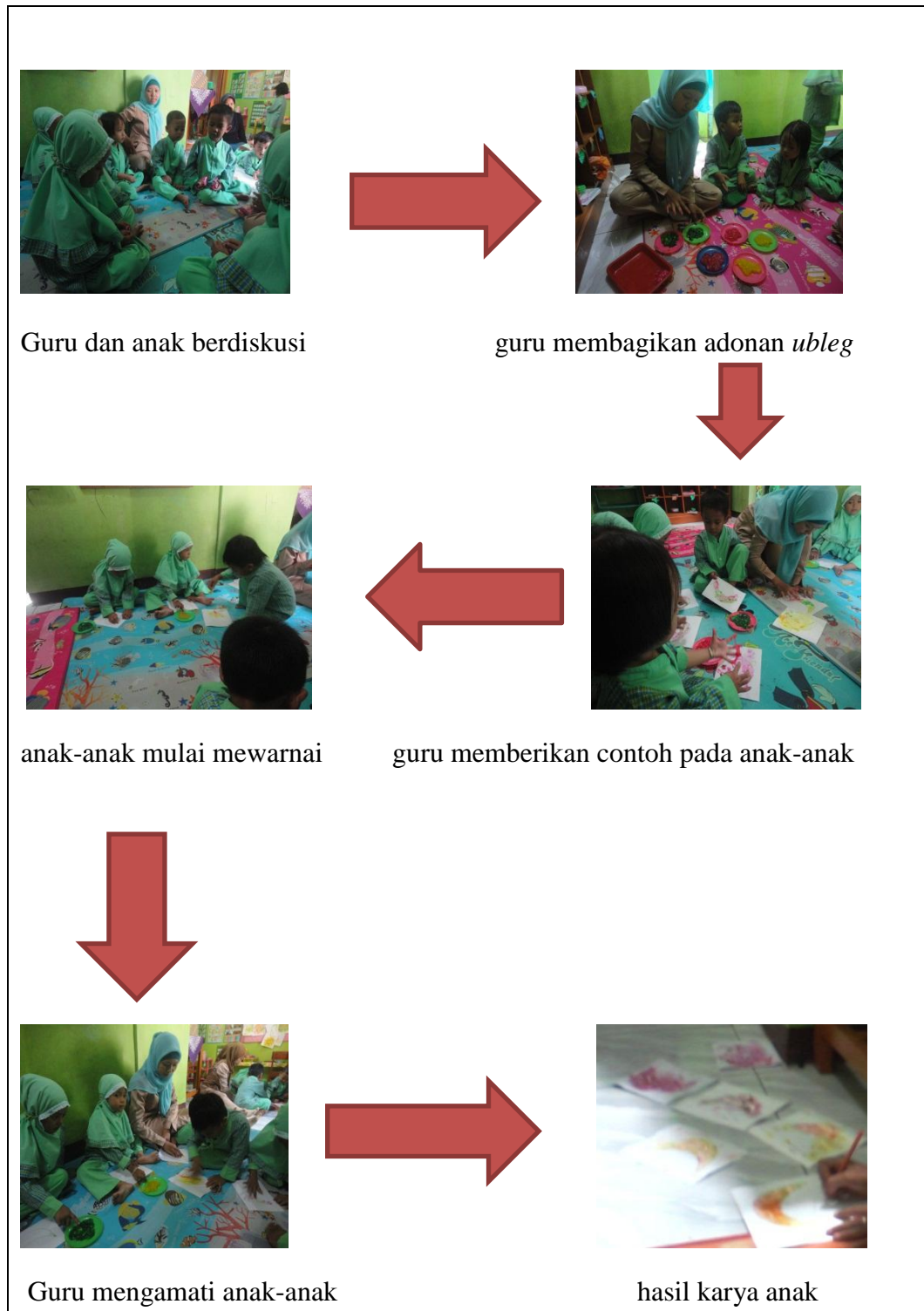
Bahan yang digunakan adalah tepung kaji atau tepung tapioka, pewarna makanan,

air panas, dan sabun cuci cair. Apabila memakai air dingin adonan yang sudah dicampur semua harus dimasak terlebih dahulu. Bermain *ubleg* ini dilaksanakan pada kegiatan inti dan sesuai dengan tema yang ada. Pada hari ini tema yang ada alam semesta sub tema bulan dan bintang, jadi kegiatan *ubleg* hari ini adalah mewarnai gambar bulan yang sudah disediakan oleh guru. Sebelum permainan dilaksanakan guru selalu menjelaskan cara bermain *ubleg* dan membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil.

“Bermain *ubleg* mewarnai dilaksanakan pada kegiatan inti. Guru selalu menjelaskan cara bermain *ubleg* terlebih dahulu dan membagi anak ke dalam kelompok kecil. Pada saat anak melaksanakan kegiatan *ubleg* guru selalu berkeliling untuk melihat kegiatan anak-anak. Guru memberikan penjelasan apabila ada anak yang kurang paham dalam melaksanakan bermain *ubleg*” (CL/2.3).

Hasil observasi berupa catatan pembelajaran di lapangan, diperoleh data bahwa kegiatan bermain *ubleg* mewarnai dilaksanakan pada kegiatan inti. Sebelum bermain dimulai guru selalu menjelaskan cara bermain dan membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil. Setiap kegiatan berlangsung guru selalu berkeliling untuk melihat kegiatan anak-anak dalam bermain *ubleg* dan memberikan penjelasan apabila ada anak yang kurang paham.

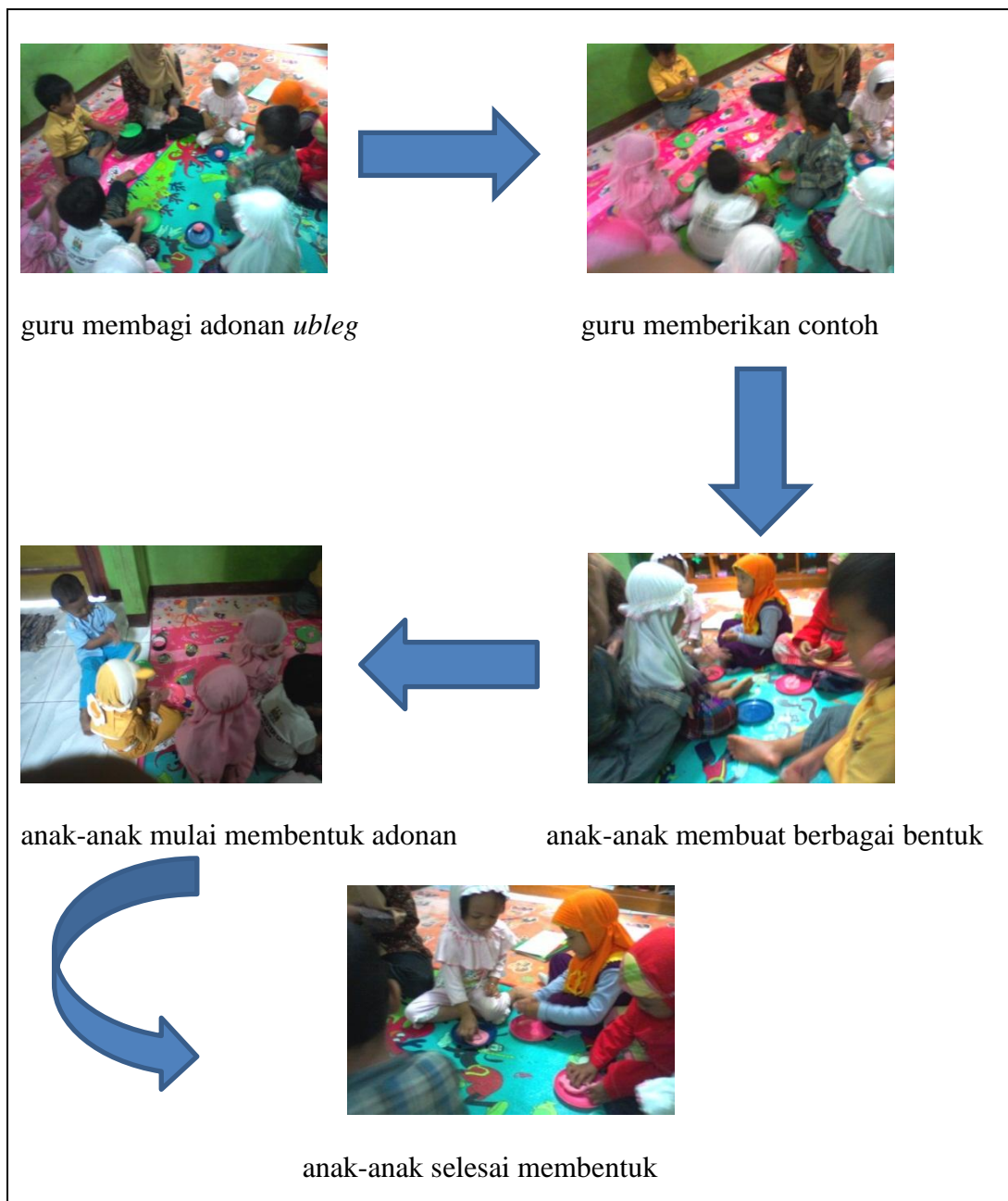
Kegiatan bermain yang kedua adalah bermain *ubleg* mewarnai. Bahan-bahan yang diperlukan adalah tepung kanji, pewarna makanan, air, dan sabun cuci cair. Cara membuat adonan yaitu dengan memasak semua bahan tersebut. Dibawah ini adalah kegiatan anak bermain *ubleg* mewarnai dan melukis.



Gambar 5. Kegiatan Bermain *Ubleg* Melukis dan Mewarnai

“Bermain *ubleg* yang dikembangkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra yang ketiga adalah bermain *ubleg* membentuk” (CW /2).

Bermain *ubleg* yang ketiga adalah kegiatan bermain *ubleg* membentuk di bawah ini adalah kegiatan anak bermain *ubleg* membentuk.



Gambar 6. Kegiatan Bermain *Ubleg* Membentuk

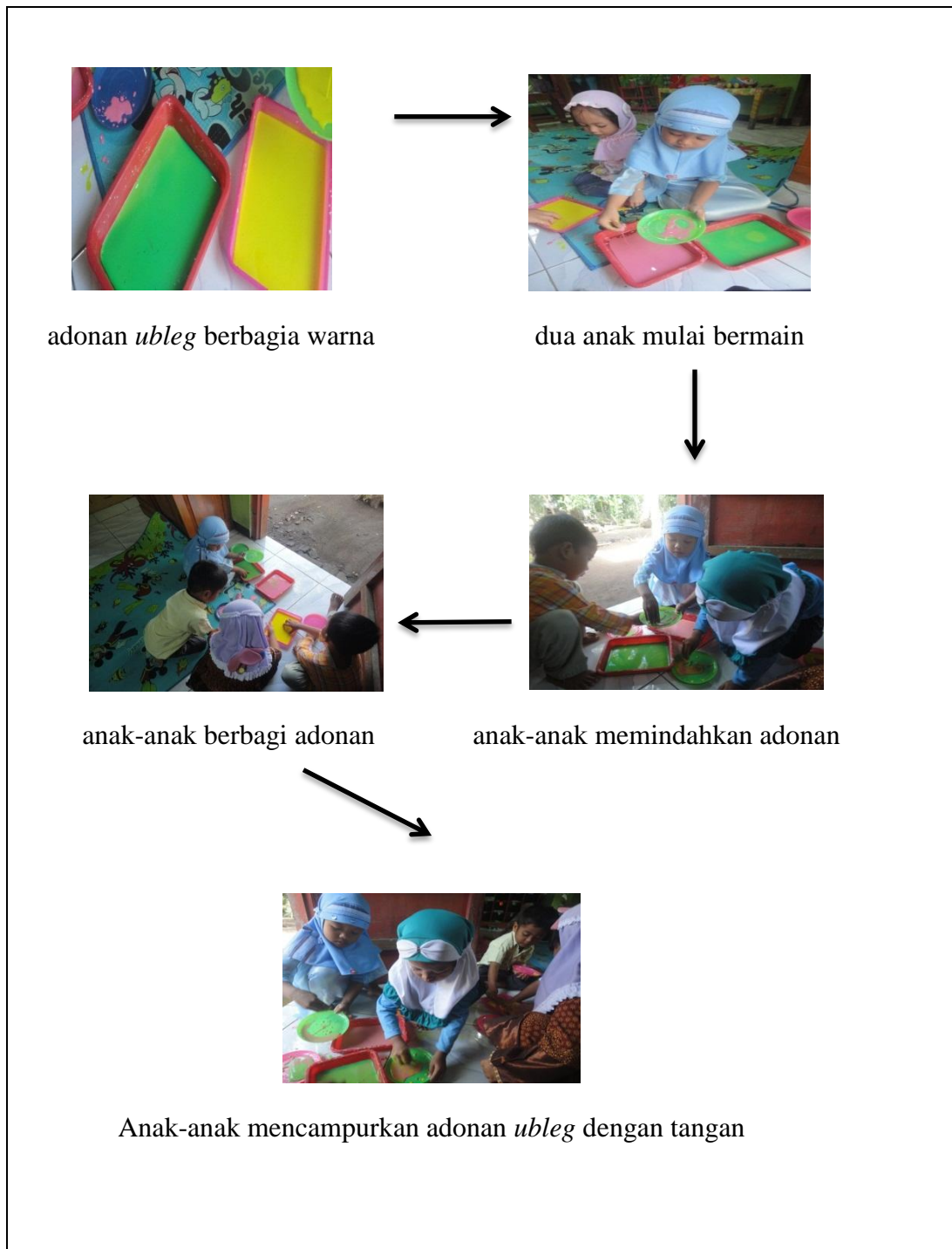
Data di atas menunjukkan kegiatan bermain *ubleg* membentuk dengan menggunakan bahan tepung kanji atau tepung tapioka, tepung terigu, pewarna makanan, dan air. Sebelum bermain *ubleg* dimulai guru selalu menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan. Untuk bermain *ubleg* membentuk ini guru yang membuat adonannya, selain itu guru selalu menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut dan membagi anak-anak dalam kelompok.

Anak dibagi dalam kelompok kelompok kecil terdiri dari tiga sampai empat anak pada setiap kelompok. Pembagian kelompok dilakukan secara acak sesuai keinginan anak. Setiap kelompok diberi adonan yang sama, setelah semua mendapatkan adonan anak-anak mulai bermain *ubleg*. Anak-anak sangat senang bermain *ubleg* ini, mereka selalu menggunakan kedua tangannya untuk meremas adonan supaya adonan mudah dibentuk. Setiap anak yang sudah selesai membentuk selalu menunjukkan hasilnya kepada teman-teman dan gurunya.

“Anak-anak selalu menunjukkan hasil karya yang mereka buat kepada gurunya sebelum mereka merubah bentuk adonan ke bentuk yang lain dan guru selalu mencatat hasil karya anak”
(CL/2.3).

Hasil observasi berupa catatan pembelajaran di lapangan, diperoleh data bahwa setiap anak membuat suatu bentuk selalu menunjukkan bentuk itu kepada guru dan guru selalu mencatat hasil karya anak. Pencatatan langsung selalu dilakukan oleh guru saat pelaksanaan bermain *ubleg* menggenggam dan membentuk. Pencatatan dilakukan agar guru tidak lupa dengan perkembangan anak, untuk pelaksanaan bermain *ubleg* melukis bisa dilakukan pencatatan atau penilai pada hasil karya anak.

Di bawah ini adalah kegiatan bermain *ubleg* menggenggam dengan warna.



Gambar 7. Kegiatan Bermain *Ubleg* Mengenggam dengan Warna

Dokumentasi di atas menunjukkan kegiatan bermain *ubleg* untuk mengembangkan gerak seluruh jari atau tangan. Anak-anak bebas menggenggam adonan untuk dipindahkan ke piring kecil yang sudah dibawa oleh setiap anak. Bermain *ubleg* ini juga melatih anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi, karena adonan *ubleg* ini diberi warna maka anak bisa mencampurkan warna adonan yang mereka sukai. Selain itu bermain *ubleg* bisa mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional dengan cara mereka berbagi adonan yang mereka miliki dengan adonan teman-temannya yang berbeda warna. Melalui bermain *ubleg* ini anak akan memperoleh pengalaman langsung cara melakukan permainan, mampu membina hubungan yang baik antar sesama teman untuk berbagi, dan menyalurkan apa yang ada dalam dirinya karena dunia anak adalah dunia bermain.

Dari data observasi, dokumentasi, dan wawancara diperoleh data bahwa bermain *ubleg* tidak dilaksanakan setiap hari, bermain *ubleg* dilaksanakan tergantung indikator yang ada. Bermain *ubleg* dilaksanakan pada kegiatan inti yang kedua, sebelum mulai bermain guru selalu menjelaskan dan memberikan contoh cara bermain *ubleg* terlebih dahulu dan membagi anak kedalam kelompok kecil. Setelah dijelaskan anak-anak mulai bermain *ubleg*. Bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra ada tiga macam karena guru mengembangkan bermain *ubleg* dengan cara menambahkan bahan-bahan yang lain, bermain *ubleg* menggenggam, dan bermain *ubleg* yang dikembangkan yaitu bermain *ubleg* melukis atau mewarnai dan bermain *ubleg* membentuk.

Kegiatan bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra kadang-kadang dikembangkan dengan menambah bahan yang lain. Dengan menambah bahan-bahan yang lain maka kegiatan bermain ini lebih bervariasi untuk anak dan sangat disukai oleh anak.

“Anak-anak sangat menyukai kegiatan bermain *ubleg*. Anak-anak begitu antusias dalam mengikutinya. Setiap saya menjelaskan tentang *ubleg* anak-anak langsung berkata saya suka bermain *ubleg* bu”(CW/ 2).

“Dengan bermain *ubleg* anak bebas untuk menuangkan adonan tepung kedalam piring kecil sesuai dengan keinginan mereka, anak-anak sering menuangkan adonan dengan menggunakan kedua tangan untuk mengangkat adonan sebelum adonan itu meleleh jatuh ke piring plastik. Adonan bisa diangkat ke atas karena adonan yang dibuat agak keras dan dengan adonan ini anak bisa bermain pencampuran warna. Selain itu anak bebas untuk membentuk dan melukis sesuai dengan keinginan anak, tentunya dengan tema yang sudah ada. Contohnya pada hari itu temanya tanah airku jadi anak-anak bebas membentuk pulau atau benda yang ada dilaut bahkan bisa melukis sesuai yang diinginkan anak jadi anak bebas mengeksplorasi apa yang ada dipikirannya” (CL /3).

Dari data observasi dan wawancara diperoleh data bahwa pelaksanaan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra bersifat eksploratif. Anak sangat menyukai bermain *ubleg* dengan bermain *ubleg* anak bisa mengeksplorasi apa yang ada dipikirannya. Melalui kegiatan bermain *ubleg* menggenggam anak bebas menggunakan kedua tangan atau satu tangan untuk menggenggam dan mengangkat adonan kemudian memindahkan ke tempat yang lain sebelum adonan meleleh, selain itu dengan adonan ini anak bisa bermain pencampuran warna jadi anak bisa mengetahui tentang pencampuran warna yang ada. Melalui bermain membentuk anak-anak bebas membentuk apa yang mereka inginkan tentunya sesuai dengan tema dan untuk bermain *ubleg* melukis anak

bebas untuk menggoreskan adonan yang ada ditangan untuk melukis sesuatu dan biasa mewarnai dengan berbagai warna yang ada.

Kemampuan motorik halus anak-anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Az-Zahra berbeda-beda. Untuk mengembangkannya dilaksanakan berbagai macam kegiatan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan bermain *ubleg*, kegiatan ini mudah cara membuatnya tetapi jarang yang menerapkannya.

“Bermain *ubleg* pada hari ini adalah membuat adonan dengan menggunakan tepung kanji, pewarna makanan, dan air. Anak-anak mulai membuat adonan dengan kedua tangannya. Ada anak yang mulai mengangkat ke atas adonan yang sudah jadi kemudian menuangkan adonan itu ke piring plastik. Sebelum dituangkan adonan itu sudah meluncur dan meleleh ke bawah. Anak mencoba kembali menggenggam adonan berkali-kali bahkan menggenggam dengan kedua tangannya. Dengan melatih menggenggam adonan kedua tangan dan mencoba menuangkan adonan ke piring plastik anak-anak telah mengembangkan motorik halusnya. Selain melatih menggenggam dengan bermain *ubleg* ini anak juga dilatih dalam hal kecepatan yaitu kecepatan untuk mengambil adonan agar bisa dipindahkan ke piring plastik sebelum adonan meleleh dengan ini, anak juga dilatih dalam penguasaan emosinya” (CL /2.3).

“Hari ini kegiatan bermain *ubleg* dengan kanji, air dan pewarna makanan saja, tetapi biasanya selain dengan kegiatan itu guru juga menerapkan kegiatan *ubleg* dengan menambahkan bahan tepung jadi adonan itu agak keras dan bisa di bentuk sesuai keinginan anak-anak. Anak-anak bebas meremas remas adonan itu dibuat berbagai bentuk dan bisa dirubah lagi. Selain kedua kegiatan itu biasanya juga membuat adonan *ubleg* ditambah dengan sabun cuci jadi adonan bisa digunakan sebagai alat untuk melukis diatas kertas yang tebal. Anak bebas berekspresi sesuai dengan keinginannya. Sehingga otot-otot halusnya bisa terlatih dan selain itu untuk melatih mengkoordinasikan tangan dan mata untuk menciptakan sesuatu karya” (CW/2).

Hasil observasi pembelajaran di lapangan dan hasil wawancara oleh guru diperoleh data dan informasi bahwa, bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra sangat bermanfaat bagi anak-anak. Kegiatan bermain *ubleg* melalui melukis atau mewarnai memerlukan kecermatan mata dan tangan dalam melakukannya, dimana tangan atau khususnya jari jemari harus tepat dalam menggoreskan setiap adonan warna yang berbeda untuk menghasilkan karya yang indah dan bagus, hal itu perlu kecermatan antara mata dan tangan atau jari jemari tentunya dengan sabar. Anak-anak sangat senang saat mengerakkan jari jemari yang sudah dicelupkan ke adonan *ubleg* diatas kertas yang sudah disediakan. Selain itu anak-anak sangat gembira saat bermain adonan *ubleg* dengan cara mengaduk adonan tepung kanji yang sudah dicampur dengan air dan pewarna makanan. Anak-anak mencoba mengambil adonan *ubleg* kedasar loyang lalu mengangkatnya setelah digenggam adonan akan meleleh, anak berusaha untuk mengangkat kembali adonan *ubleg* sampai bisa dipindahkan ke piring plastik yang lain, saat anak menggenggam anak telah dilatih otot-otot tangan atau motorik halus.

Bermain *ubleg* yang lain adalah mencampurkan adonan *ubleg* yang ada dengan tepung terigu sampai adonan itu agak keras dan bisa dibentuk, dengan adonan itu anak akan meremas adonan dengan kedua tangan untuk membentuk suatu karya yang lain. Setelah mencoba membentuk satu karya anak akan merubah bentuk itu dengan bentuk yang lain dengan cara meremas adonan dengan kedua tangan, dengan kegiatan itu anak juga telah mengeksplorasi apa yang ada didalam pikirannya.

Dari data observasi, dokumentasi, dan wawancara diperoleh data bahwa pelaksanaan bermain *ubleg* mengembangkan kemampuan motorik halus anak Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra. Dengan bermain *ubleg* itu anak telah menggunakan jari jemari untuk melukis dan mewarnai, mengkoordinasikan antara mata dan tangan untuk melakukan suatu gerakan seperti mencoba mengangkat adonan kemudian dipindahkan ketempat yang lain hal ini juga untuk melatih emosi anak, dan mengeksplorasi apa yang ada dalam pikirannya. Melalui kegiatan bermain *ubleg* membentuk, anak meremas adonan dengan kedua tangan untuk membentuk suatu karya yang lain, dengan kegiatan itu anak juga telah mengeksplorasi apa yang ada didalam pikirannya.

c. Evaluasi

Kegiatan guru dalam mencatat perkembangan motorik halus anak terkait permainan *ubleg* dilakukan saat anak melakukan kegiatan bermain *ubleg*. Guru selalu mengawasi dan melihat satu persatu kegiatan anak.

1) cara mengevaluasi pembelajaran bermain *ubleg*

Guru kelas selalu mengikuti dan melihat kegiatan anak pada saat melaksanakan bermain *ubleg*. hal ini dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi perkembangan motorik halus anak.

“Bermain *ubleg* ini dilaksanakan untuk mengembangkan motorik halus anak-anak di kelas ini. Jadi saya harus selalu mengikuti jalannya kegiatan bermain ini untuk mengetahui sejauh mana anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain *ubleg*. Saya selalu berkeliling mengamati atau mengobservasi anak satu persatu untuk melihat kegiatan anak dalam mengikuti kegiatan ini. Dengan mengamati anak satu persatu maka akan terlihat anak yang mengikuti permainan dengan benar dan yang belum benar. Saya bisa langsung memberitahu bagaimana permainan yang seharusnya. Selain melalui

observasi atau pengamatan bisa juga mengevaluasi dengan melihat hasil karya yang sudah dibuat oleh anak bila kegiatan *ubleg* ini melukis”(CW/2).

Hasil wawancara yang diperoleh dari guru diperoleh data bahwa cara mengevaluasi bermain *ubleg* yaitu dengan mengobservasi dan mengamati secara langsung kegiatan anak dalam bermain *ubleg*. Guru melihat satu persatu anak dan guru selalu memberitahu bila ada anak yang tidak mengikuti kegiatan bermain dengan benar, selain itu guru bisa mengevaluasi dengan melihat hasil karya anak.

2) Alat penilaian dalam proses mengevaluasi bermain *ubleg*

Alat penilaian untuk mengevaluasi bermain *ubleg* sangat diperlukan untuk mengetahui perkembangan anak pada aspek motorik halus. Alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi bermain *ubleg* harus sesuai dengan perkembangan anak.

Penilaian dalam proses mengevaluasi bermain *ubleg* dengan observasi atau pengamatan selama proses kegiatan bermain *ubleg*, unjuk kerja anak, dan penugasan. Guru mencatat perkembangan yang dicapai setiap anak pada kegiatan pembelajaran bermain *ubleg*. Penilaian dalam bentuk raport diberikan setiap akhir semester. Penilaian pada raport berupa naratif menggambarkan perkembangan seluruh aspek perkembangan termasuk motorik halus anak secara detail”(CD/1).

Hasil dokumentasi saat pembelajaran berlangsung diperoleh data bahwa untuk mengevaluasi bermain *ubleg* dengan observasi atau pengamatan selama proses kegiatan bermain *ubleg*, unjuk kerja anak dan penugasan. Penilaian dalam bentuk raport diberikan setiap akhir semester dalam bentuk naratif.

“Cara menilainya dengan kita pegang tahap perkembangan anak, jika kita mau menilai kegiatan anak dalam menggenggam dan bisa memindahkan adonan ketempat yang lain maka kita harus mengamati anak satu persatu kemudian kita menulis

sejauh mana anak bisa melakukan kegiatan itu. Untuk menilai anak dalam kegiatan bermain *ubleg* melalui melukis maka bisa melihat hasil karya anak dalam melukis dan mewarnai. Kita memberikan kertas yang sudah ada gambar sesuai sub tema lalu anak disuruh mewarnai, bila anak bisa mewarnai dengan rapi maka anak akan mendapatkan nilai bintang empat. Kita punya bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum berkembang (BB). Untuk menilai kegiatan bermain *ubleg* melalui membentuk maka saya memberikan penugasan kepada anak-anak sesuai dengan tema yang ada sebelumnya guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu. Anak-anak bisa membentuk berbagai macam sesuai keinginan mereka, setelah ada anak yang menyelesaikan maka anak maju ke depan untuk menunjukkan apa yang telah dibuatnya. Kemudian guru mencatat hasilnya”(CW/2.3).

Hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa cara penilaian bermain *ubleg* dengan melihat tahap perkembangan anak, jika menilai kegiatan anak dalam menggenggam dan bisa memindahkan adonan ketempat yang lain maka harus mengamati anak satu persatu kemudian ditulis sejauh mana anak bisa melakukan kegiatan itu. Untuk menilai anak dalam kegiatan *ubleg* melalui melukis maka bisa melihat hasil karya anak dalam melukis dan mewarnai, bila anak bisa mewarnai dengan rapi maka anak akan mendapatkan nilai bintang empat. Guru mempunyai bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum berkembang (BB). Untuk menilai bermain *ubleg* melalui membentuk memberikan penugasan kepada

anak-anak sesuai dengan tema yang ada. Anak-anak bisa membentuk berbagai macam sesuai keinginan mereka, setelah ada anak yang menyelesaikan maka anak maju ke depan untuk menunjukkan apa yang telah dibuatnya, kemudian guru mencatat hasilnya. Di bawah ini dokumentasi guru pada saat melakukan observasi dan penilaian bermain *ubleg*.



Gambar 8. Guru Mencatat Kegiatan anak

Dari data observasi, dokumentasi, dan wawancara diperoleh data bahwa cara mengevaluasi bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra adalah melalui observasi dan mengamati anak secara langsung. Alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan anak bermacam-macam. Guru selalu mencatat setiap perkembangan yang dicapai oleh anak-anak. Kegiatan *ubleg* melalui menggenggam langsung dicatat oleh guru pada saat guru melakukan observasi pada anak menggunakan bintang. Kegiatan *ubleg* melalui melukis atau mewarnai bisa dievaluasi dengan menggunakan bintang mulai dari bintang satu sampai bintang empat tergantung hasil karya yang telah anak buat. Guru

mempunyai bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum berkembang (BB). Setelah memberikan bintang kemudian guru selalu mencatat hasilnya dibuku rencana kegiatan harian sesuai namanya. Dengan alat penilaian itu guru bisa melihat perkembangan motorik halus setiap anak.

d. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Bermain *Ubleg*

Hasil evaluasi bermain *ubleg* yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra sama dengan evaluasi yang dilakukan di sekolah-sekolah lain yaitu menggunakan bintang.

“Hasil evaluasi dari bermain *ubleg* ini yaitu berupa bintang yang telah dipakai untuk menilai semua aspek perkembangan yang dicapai anak. Anak akan mendapatkan bintang mulai dari satu bintang sampai empat bintang sesuai dengan hasil karya dan perkembangan yang dicapai anak khususnya disini motorik halus. Contohnya saat bermain *ubleg* menggenggam anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tanpa tumpah maka anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tetapi adonan tumpah anak mendapat bintang tiga, anak bisa menggenggam tetapi tidak bisa memindahkan adonan anak mendapatkan bintang dua dan anak tidak bisa menggenggam dan tidak bisa memindahkan adonan maka anak akan mendapatkan bintang satu. bermain *ubleg* membentuk anak bisa meremas dan membuat bentuk dengan adonan anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa meremas dan membuat bentuk sembarang anak mendapat bintang tiga, anak bisa meremas tetapi tidak bisa membentuk mendapatkan bintang dua, dan anak tidak bisa meremas dan membuat bentuk mendapat bintang satu. Bermain *ubleg* melukis anak bisa menggunakan

jari jemari untuk membuat lukisan atau mewarnai dengan jelas maka anak mendapat bintang empat, anak bisa menggunakan jari jemari tetapi tidak jelas maka mendapatkan bintang tiga, anak menggunakan jari jemari hanya untuk bermain adonan maka mendapat bintang dua, dan anak sama sekali tidak mau menggerakkan jari jemari maka mendapatkan bintang satu”(CW/ 2).

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas kelompok bermain diperoleh informasi bahwa hasil evaluasi dari bermain *ubleg* adalah dengan melihat perkembangan motorik halus yang dicapai oleh anak pada saat mengikuti bermain *ubleg* dan menilai dengan bintang yang digunakan untuk menilai aspek perkembangan yang lain. bintang yang ada di kelas mulai dari bintang satu sampai dengan bintang empat.

Bermain *ubleg* menggenggam anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tanpa tumpah maka anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tetapi adonan tumpah anak mendapat bintang tiga, anak bisa menggenggam tetapi tidak bisa memindahkan adonan anak mendapatkan bintang dua, dan anak tidak bisa menggenggam dan tidak bisa memindahkan adonan maka anak akan mendapatkan bintang satu. Bermain *ubleg* membentuk anak bisa meremas dan membuat bentuk dengan adonan anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa meremas dan membuat bentuk sembarang anak mendapat bintang tiga, anak bisa meremas tetapi tidak bisa membentuk mendapatkan bintang dua, dan anak tidak bisa meremas dan membuat bentuk mendapat bintang satu. Bermain *ubleg* melukis anak bisa menggunakan jari jemari untuk membuat lukisan atau mewarnai dengan jelas maka anak mendapat bintang 4, anak bisa menggunakan

jari jemari tetapi tidak jelas maka mendapatkan bintang tiga, anak menggunakan jari jemari hanya untuk bermain adonan maka mendapat bintang dua, dan anak sama sekali tidak mau menggerakkan jari jemari maka mendapatkan bintang satu.

3. Faktor Pendukung Bermain *Ubleg*

Faktor pendukung dalam bermain *ubleg* ada bermacam-macam. Faktor ini bisa menunjang jalannya bermain *ubleg*.

“Faktor yang mendukung bermain *ubleg* ini banyak sekali, diantaranya yaitu anak-anak menyukainya, anak-anak sangat antusias dengan bermain ini karena bermain ini jarang mereka jumpai di rumah dan bagi mereka bermain ini sangat menarik. Dengan menerapkan bermain *ubleg* mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu bermain *ubleg* ini bahan dan alat mudah dicari serta pembuatannya yang mudah”(CW/2).

Dari data wawancara dari guru kelas kelompok bermain diperoleh informasi bahwa ada banyak faktor pendukung pelaksanaan bermain *ubleg* antara lain yaitu, anak-anak sangat menyukai dan sangat antusias bermain *ubleg*, karena anak-anak jarang jumpai bermain *ubleg* saat berada di rumah. Selain itu dengan menerapkan kegiatan bermain *ubleg* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, dan mengembangkan kreativitas. Faktor lainnya adalah bahan dan alat bermain *ubleg* mudah dicari serta pembuatannya yang mudah.

4. Faktor Penghambat Bermain *Ubleg*

Faktor penghambat dalam melaksanakan kegiatan bermain *ubleg* ini ada beberapa faktor. Faktor ini berasal dari anak dan tempat yang digunakan dalam melaksanakan bermain *ubleg*.

“Dalam sebuah kegiatan bermain sudah pasti ada faktor penghambatnya, begitu juga dengan pelaksanaan bermain *ubleg* ini. Faktor itu antara lain, karena pelaksanaan bermain ini dilaksanakan pada kegiatan inti setelah saya selesai menjelaskan tentang tema pada hari ini dan bermain *ubleg* ini dilaksanakan pada kegiatan inti yang kedua, jadi waktu untuk melaksanakan bermain ini hanya sebentar. Selain itu karena pelaksanaan bermain ini di dalam kelas maka ruang gerak anak terbatas dan membuat kotor karpet, kelas, dan bahkan baju anak-anak. Selain itu biasanya ada anak yang iseng dan dengan sengaja mengotori baju temannya sehingga temannya menangis, apabila ada anak yang seperti itu akan saya beri sanksi pada anak itu yaitu tidak boleh mengikuti kegiatan bermain ini”(CW/2).

“Bermain *ubleg* dilaksanakan di dalam kelas, jadi anak-anak kurang bebas dalam bergerak. Anak-anak suka senggol-senggolan saat melakukan bermain *ubleg* sehingga secara tidak sengaja adonan itu akan mengotori baju anak yang lain dan bahkan mengotori seluruh kelas dan karpet”(CL/2.3).

Dari data wawancara oleh guru kelas dan hasil observasi pada saat proses pembelajaran di lapangan diperoleh informasi dan data bahwa faktor yang menghambat pelaksanaan *ubleg* adalah waktu untuk bermain *ubleg* sangat singkat sehingga anak-anak kurang puas dalam bermain. Anak-anak suka iseng dan dengan sengaja mengotori baju temannya sampai temannya menangis. Selain itu, karena bermain *ubleg* di dalam kelas maka ruang gerak anak-anak terbatas bahkan anak sering bersenggolan dengan anak yang lain sehingga membuat baju anak dan kelas menjadi kotor.

Dari berbagai faktor penghambat bermain *ubleg* yang ada guru biasanya memberikan solusi atau penanganan agar bermain *ubleg* bisa berjalan dengan lancar. Cara-cara yang dilakukan guru yaitu bermain tetap di dalam kelas tetapi tidak menggunakan alas atau tidak menggunakan karpet agar karpet tidak kotor, selain itu agar baju anak-anak tidak kotor guru menggulung lengan baju anak ke atas. Guru juga membagi anak-anak ke dalam kelompok agar anak tidak terlalu banyak dan tidak bersenggolan dengan anak yang lain. Apabila ada anak yang dengan sengaja mengotori baju temannya atau membuat gaduh maka guru akan memberikan sangsi pada anak tersebut. Sangsi itu berupa hukuman agar anak tersebut tidak boleh mengikuti permainan lagi, dengan bermain *ubleg* akan berjalan dengan lancar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan Bermain *Ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra

Pelaksanaan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Motorik halus yaitu kegiatan yang berhubungan atau melibatkan gerakan tangan atau otot-otot kecil dan koordinasi dengan mata hal ini sesuai dengan pernyataan (Andang Ismail, 2006: 85) motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasi (kerjasama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki. Data di lapangan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra,

dengan bermain *ubleg* untuk mengembangkan kemampuan motorik halus membuat anak lebih senang, gembira, antusias, dan dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya, anak tidak mudah bosan, bereksplorasi dan untuk melatih emosi anak. Hal ini sesuai dengan pengertian bermain yang dikemukakan oleh Sunartyo dalam Harun (2009:80) bahwa bermain adalah aktivitas kreatif yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan keleluasaan anak dalam mengekspresikan dirinya.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan bermain mudah diterima oleh anak karena dunia anak adalah dunia bermain dengan bermain anak akan menemukan dan mengenali lingkungan serta dirinya, meningkatkan kecerdasan kognitif dan motorik, kecerdasan sosial, emosional dan bereksplorasi. Fakta ini terbukti pada proses pembelajaran di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra melalui pelaksanaan bermain *ubleg*. Bermain *ubleg* yaitu bermain menggunakan aci atau tepung kanji, air, dan pewarna dicampur menjadi satu, alat yang digunakan adalah gayung atau gelas plastik, nampan dan piring kecil.

Bermain *ubleg* ini melibatkan kedua mata tangan, dan kemampuan motorik anak untuk membuat adonan dan membentuk adonan tersebut, permainan ini termasuk bermain fungsional seperti apa yang dikemukakan Charlotte Buhler (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2005: 36) bermain fungsional yaitu bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan motorik anak dalam rangka mengembangkan aspek tertentu.

a. Perencanaan Bermain *Ubleg*

Proses pembelajaran melalui bermain *ubleg* sangat menarik bagi anak-anak. Anak sangat suka dan perhatian untuk mengikuti kegiatan bermain *ubleg*. Anak merasa bermain *ubleg* berbeda dengan bermain yang lain seperti bermain plastisin. Agar bermain *ubleg* berjalan dengan lancar maka perlu direncanakan dan dipersiapkan bahan-bahan dan alat-alat yang menunjang berjalannya bermain *ubleg*, bahan dan alat tersebut meliputi:

1) Bahan-bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat adonan tepung antara lain: tepung tapioka atau tepung kanji, tepung tapioka atau tepung kanji adalah bahan utama untuk membuat adonan *ubleg*. Tepung tapioka disediakan sesuai dengan kebutuhannya, untuk 12 anak biasanya tepung yang dibutuhkan adalah satu setengah kilogram, pewarna makanan dipakai untuk memberikan warna pada adonan tepung supaya lebih menarik. Pewarna makanan dipilih karena tidak berbahaya bila dipakai oleh anak-anak dan tidak membekas ditangan. Pewarna makanan yang disediakan berbagai macam seperti warna merah, kuning, hijau, biru, oranye, dan coklat, air dalam bermain *ubleg* ini digunakan untuk mengencerkan tepung supaya menjadi adonan yang bisa digenggam. Air yang dibutuhkan secukupnya disesuaikan dengan tepung tapioka. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Dewi Srimanah (2012) *ubleg* merupakan adonan aci atau tepung tapioka dicampur dengan air dan pewarna kue. Apabila menginginkan adonan yang keras maka diberi sedikit air tetapi bila encer beri banyak air, untuk *ubleg* di kelompok bermain ini adonan dibuat keras dengan cara diberi sedikit air. Hal ini

sesuai dengan yang dikemukakan Nur Hayati (2012) untuk usia kurang dari 3 tahun buat adonan yang encer, ketika diambil langsung meleleh dan untuk usia lebih dari 3 tahun ketika diambil sempat menggumpal terlebih dahulu sebelum meleleh. Untuk adonan yang agak encer perbanyak airnya, untuk adonan yang keras kurangi airnya. Bila kegiatan *ubleg* seperti mengengam dan melukis tidak memerlukan tepung terigu, sabun cair digunakan untuk campuran adonan dalam kegiatan *ubleg* melukis. sabun cair yang dibutuhkan pada setiap pembuatan adonan untuk melukis cukup satu sendok makan.

2) Alat-alat

Alat yang digunakan untuk bermain *ubleg* adalah loyang plastik yang digunakan pada kegiatan bermain *ubleg* berbeda-beda tetapi biasanya loyang yang dibutuhkan empat buah karena setiap kelas dibagi menjadi empat kelompok. Loyang plastik digunakan sebagai tempat mencampurkan semua adonan sebelum jadi. Guru kelas memilih menggunakan loyang plastik karena tidak berbahaya untuk anak-anak, piring plastik atau lepek yang diperlukan untuk bermain *ubleg* ini yaitu sejumlah anak. Piring plastik kecil ini digunakan anak untuk menuangkan adonan yang telah dibuat dan untuk menempatkan adonan yang akan dibentuk dan adonan untuk melukis, setiap anak diberi satu supaya tidak kotor, gelas plastik digunakan untuk menuangkan air pada saat membuat adonan *ubleg*, jadi dua gelas plastik cukup. Untuk gelas plastik ini guru yang membawa dan guru juga yang menuangkan airnya supaya tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

b. Pelaksanaan Bermain *Ubleg*

Bermain *ubleg* tidak dilaksanakan setiap hari jadi anak tidak mudah bosan, bermain *ubleg* dilaksanakan pukul 08.40 atau pada kegiatan inti. Sebelum bermain *ubleg* guru selalu memberikan penjelasan kepada anak-anak cara melakukan bermain *ubleg*. Penjelasan diberikan agar anak-anak mengetahui cara bermain *ubleg* tersebut, setelah memberikan penjelasan anak-anak dibagi kedalam kelompok kecil supaya tidak saling berebut dalam bermain. Bermain *ubleg* yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra bermacam-macam, bermain *ubleg* yang pertama yaitu bermain *ubleg* dengan bahan tepung kanji, air dan pewarna makanan, bermain yang kedua yaitu tepung kanji, air, pewarna makanan, dan tepung terigu, bermain yang ketiga yaitu tepung kanji, pewarna makanan, air, dan sabun cair.

Bermain *ubleg* yang dilaksanakan akan melatih gerak tangan dan jari jemari anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra hal ini sesuai dengan fakta yang dikemukakan Caughlin dalam MS. Sumantri (2005: 104) karakteristik anak usia tiga sampai empat tahun adalah dapat mempergunakan kedua tangan untuk mengerjakan tugas dan mempergunakan gerakan-gerakan jemari dalam permainan jemari.

c. Evaluasi Bermain *Ubleg*

Bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra dilaksanakan untuk mengembangkan motorik halus anak, oleh sebab itu setiap kegiatan dilakukan harus selalu diamati atau diperhatikan oleh guru. Cara yang dilakukan

guru adalah dengan mengamati atau mengobservasi dan melihat proses dan hasil karya anak.

Cara penilaian kegiatan bermain *ubleg* dengan melihat tahap perkembangan anak, jika menilai kegiatan anak dalam menggenggam dan bisa memindahkan adonan ketempat yang lain maka harus mengamati anak satu persatu kemudian ditulis sejauh mana anak bisa melakukan kegiatan itu. Untuk menilai anak dalam kegiatan *ubleg* melalui melukis maka bisa melihat hasil karya anak dalam melukis dan mewarnai, bila anak bisa mewarnai dengan rapi maka anak akan mendapatkan nilai bintang empat. Guru mempunyai bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum berkembang (BB). Untuk menilai bermain *ubleg* melalui membentuk memberikan penugasan kepada anak-anak sesuai dengan tema yang ada. Anak-anak bisa membentuk berbagai macam sesuai keinginan mereka, setelah ada anak yang menyelesaikan maka anak maju ke depan untuk menunjukkan apa yang telah dibuatnya, kemudian guru mencatat hasilnya.

Bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra bermacam-macam, hal ini diterapkan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak khususnya usia tiga sampai empat tahun. Menurut MS. Sumantri (2005: 146) tujuan pengembangan motorik halus adalah mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan

keterampilan gerak kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan.

Fakta ini terbukti dengan bermain *ubleg* melalui melukis atau mewarnai memerlukan kecermatan mata dan tangan dalam melakukannya, dimana tangan atau khususnya jari jemari harus tepat dalam menggoreskan setiap adonan warna yang berbeda untuk menghasilkan karya yang indah dan bagus, hal itu perlu kecermatan antara mata dan tangan atau jari jemari tentunya dengan sabar. Anak-anak sangat senang saat menggerakkan jari jemari yang sudah dicelupkan ke adonan *ubleg* diatas kertas yang sudah disediakan.

Bermain *ubleg* yang lain dengan cara mengaduk adonan tepung kanji yang sudah dicampur dengan air dan pewarna makanan. Anak-anak mencoba mengambil adonan *ubleg* kedasar loyang lalu mengangkatnya setelah digenggam adonan akan meleleh, anak berusaha untuk mengangkat kembali adonan *ubleg* sampai bisa dipindahkan ke piring plastik yang lain, saat anak menggenggam anak telah dilatih otot-otot tangan atau motorik halus. Selain itu anak dilatih untuk sabar dalam memindahkan adonan agar tidak meleleh sebelum dipindahkan. Bermain *ubleg* ini bisa mengembangkan motorik halus hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 116) yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata, sebagai alat untuk penguasaan emosi.

Bermain *ubleg* yang lain adalah mencampurkan adonan *ubleg* yang ada dengan tepung terigu sampai adonan itu agak keras dan bisa dibentuk, dengan adonan itu anak akan meremas adonan dengan kedua tangan untuk membentuk suatu karya yang lain. Setelah mencoba membentuk satu karya anak akan merubah bentuk itu dengan bentuk yang lain dengan cara meremas adonan dengan kedua tangan, dengan kegiatan itu anak juga telah mengeksplorasi apa yang ada didalam pikirannya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Andang Ismail (2006: 85), tujuan dari motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil cermat menggunakan jari jemari dalam kehidupan sehari-hari khususnya pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Bermain *Ubleg*

Dalam sebuah kegiatan bermain pasti ada faktor yang mendukung dan menghambat jalannya kegiatan tersebut. Seperti halnya dengan bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra. Faktor yang mendukung bermain *ubleg* antara lain anak-anak sangat menyukai dan sangat antusias mengikuti kegiatan bermain *ubleg*, karena anak-anak jarang menjumpai bermain *ubleg*. Selain itu dengan bermain *ubleg* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, dan mengembangkan kreativitas. Faktor lainnya adalah bahan dan alat bermain *ubleg* mudah dicari serta pembuatannya yang mudah.

Sementara itu faktor penghambat dalam bermain *ubleg* adalah waktu untuk melaksanakan kegiatan bermain *ubleg* sangat singkat sehingga anak-anak kurang puas dalam bermain. Anak-anak suka iseng dan dengan sengaja mengotori baju temannya sampai temannya menangis. Selain itu, karena pelaksanaan kegiatan bermain *ubleg* di dalam kelas maka ruang gerak anak-anak terbatas bahkan anak sering bersenggolan dengan anak yang lain sehingga membuat baju anak dan kelas menjadi kotor.

Dari berbagai faktor penghambat bermain *ubleg* yang ada guru biasanya memberikan solusi atau penanganan agar bermain *ubleg* bisa berjalan dengan lancar. Cara-cara yang dilakukan guru yaitu bermain *ubleg* tetap di dalam kelas tetapi tidak menggunakan alas atau tidak menggunakan karpet agar karpet tidak kotor, selain itu agar baju anak-anak tidak kotor guru menggulung lengan baju anak ke atas. Guru juga membagi anak-anak ke dalam kelompok agar anak tidak terlalu banyak dan tidak bersenggolan dengan anak yang lain. Apabila ada anak yang dengan sengaja mengotori baju temannya atau membuat gaduh maka guru akan memberikan sangsi pada anak tersebut. Sangsi itu berupa hukuman agar anak tersebut tidak boleh ikut bermain.

C. Keterbatasan Penelitian

Secara teoritis peneliti mengalami keterbatasan dalam menemukan referensi terkait dengan bermain *ubleg*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pelaksanaan bermain *ubleg* pada anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Az-Zahra dilakukan melalui tahap-tahap: (1) persiapan dengan cara menyiapkan alat-alat dan bahan-bahan seperti: tepung tapioka atau tepung kanji, pewarna makanan, air, bahan tambahan yaitu tepung terigu dan sabun cuci cair. Alat-alat seperti: loyang, gelas plastik, dan piring plastik, (2) pelaksanaan bermain *ubleg*. Bermain *ubleg* dilaksanakan pukul 08.40 atau pada kegiatan inti. Sebelum melaksanakan kegiatan bermain *ubleg* guru selalu memberikan penjelasan kepada anak-anak cara melaksanakan bermain *ubleg*. Penjelasan diberikan agar anak-anak mengetahui cara bermain *ubleg* tersebut, setelah memberikan penjelasan anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil supaya tidak saling berebut dalam bermain. Bermain *ubleg* yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az-Zahra bermacam-macam, bermain *ubleg* yang pertama yaitu bermain *ubleg* menggenggam, membentuk, dan mewarnai atau melukis, (3) evaluasi berupa pengamatan atau observasi secara langsung pada anak-anak dan melihat hasil karya anak, dan (4) hasil evaluasi pelaksanaan bermain *ubleg*. Hasil evaluasi ini berupa bintang. guru mempunyai bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum

berkembang (BB). Untuk menilai bermain *ubleg* melalui membentuk memberikan penugasan kepada anak-anak sesuai dengan tema yang ada. Anak-anak bisa membentuk berbagai macam sesuai keinginan mereka, lalu guru menilai proses dan hasil karya anak-anak dalam kegiatan bermain *ubleg* membentuk.

Faktor yang mendukung bermain *ubleg* antara lain anak-anak sangat menyukai dan sangat antusias mengikutinya, karena anak-anak jarang menjumpai kegiatan bermain *ubleg*. Selain itu dengan bermain *ubleg* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, dan mengembangkan kreativitas. Faktor lainnya adalah bahan dan alat bermain *ubleg* mudah dicari serta pembuatannya yang mudah.

Faktor penghambat bermain *ubleg* adalah waktu untuk melaksanakan bermain *ubleg* sangat singkat sehingga anak-anak kurang puas dalam bermain. Anak-anak suka iseng dan dengan sengaja mengotori baju temannya sampai temannya menangis. Selain itu, karena kegiatan bermain *ubleg* di dalam kelas maka ruang gerak anak-anak terbatas bahkan anak sering bersenggolan dengan anak yang lain sehingga membuat baju anak dan kelas menjadi kotor.

B. Implikasi

Bermain *ubleg* yang diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra dapat diterapkan di Kelompok bermain yang lain dengan cara:

1. Mengenalkan alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk bermain *ubleg* pada anak-anak
2. Mengajari dan mengajak anak untuk membuat adonan *ubleg* bersama-sama
3. Selalu memberikan contoh cara bermain *ubleg*
4. Bermain *ubleg* dilaksanakan dengan suasana gembira dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan

C. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran di kelompok bermain, sebagai berikut:

1. Bagi praktisi pendidik, sebaiknya mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain *ubleg* dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra, sebaiknya bermain *ubleg* dilaksanakan di luar ruangan agar ruang gerak anak lebih luas.
3. Bagi Kelompok Bermain lain, sebaiknya penerapan bermain *ubleg* di Kelompok Bermain Aisyiyah Az-Zahra bisa dijadikan referensi untuk melakukan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia tiga sampai empat tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ali Muhammad. (1985). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Media Anggota IKAPI.
- Janice. (2012). *Playing With Gloop*. Diakses dari <http://www.learning4kids.net/2012/05/24/playing-with-gloop/>. Pada tanggal 19 September, jam 15.30 WIB.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Desri Susilawanti. (2009). *Stimulasi Motorik Halus*. Diakses dari http://desri.web.id/posts/view/belajar_di_paud_2. pada tanggal 15 Maret, jam 14.30 WIB.
- Devi Ari Mariani. (2008). *Bermain dan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://deviarimariani.wordpress.com/>. Pada tanggal 20 maret, jam 20.00 WIB.
- Dewi Srimanah. (2012). *APE PAUD bersumber Lingkungan Sekitar*. Diakses dari <http://istana128.blogspot.com/2012/04/pokok-bahasan-ape-paud-bersumber.html>. pada tanggal 16 Maret, jam 12.30 WIB.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Huberman A. Michael & Miles Matthew B. (2009). *Analisis Data Kualitatif (alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI- Press.
- Lexy J. Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (eds, rev). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mohammad Nasir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Novra Andra Loviana. (2012). *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://nofracandralovia.blogspot.com/2012/12/pengembanga>

[n-motorik-halus-anak-usia.html](#). pada tanggal 21 mei 2013, jam 10.30 WIB

- Nur Hayati. (2012). *Kegiatan Bermain Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Diakses dari staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/PPM%20Mandiri%20di%20Hargobinangun.pdf. pada tanggal 25 Maret, jam 14.30 WIB.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Group.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto dkk. (1998). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikas.
- Tatang M. Amirin, (1995). *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wawan S. Suherman & Endang Sulistyowati. (2009). *Analisis terhadap Program Pendidikan PAUD Pada Rencana Kerja Pemerintah tahun 2009*. Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan (no. 1 tahun XXVIII). Hlm. 60.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Yudhanto. (2006). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

No. : 2586 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 April 2013

Yth.: Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Nurlia Rifkhiana
NIM : 09111241026
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD
Alamat : Daleman, Gadingharjo, Sanden, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni, Poncosari, Srandakan, Bantul
Subyek : Anak KB Aisyiyah Az Zahra
Obyek : Permainan ubleg dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus
Waktu : April – Juni 2013
Judul : Pelaksanaan Permainan Ubleg Dalam Rangka Pengembangan Kemampuan Motorik Halus (Studi Deskriptif Di KB Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta).

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Tembusan Yth:
1.Rektor
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta





**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3534/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Tanggal : 22 April 2013
Nomor : 2586/UN34.11/ PL/2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : NURLIA RIFKHIANA
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : PELAKSANAAN PERMAINAN UBLEG DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS (STUDI DESKRIPTIF DI KB AISIYAH AZ ZAHRA GUNTURGENI PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL YOGYAKARTA)
Lokasi : KB AISIYAH AZ ZAHRA Kec. SRANDAKAN, Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 24 April 2013 s/d 24 Juli 2013
NIP/NIM : 09111241026

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 24 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul c/q Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1003

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/3534/VI/4/2013
Tanggal : 24 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :
Nama : **NURLIA RIFKHIANA**
P. T / Alamat : **UNY, KARANGMALANG YK**
NIP/NIM/No. KTP : **09111241026**
Tema/Judul : **PELAKSANAAN PERMAINAN UBLEG DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS (STUDI DESKRIPITIF DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA GUNTURGENI PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL YOGYAKARTA)**
Kegiatan :
Lokasi : **KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan**
Waktu : **24 April 2013 s / d 24 Juli 2013**
Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 24 April 2013



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
3. Ka. Dinas DIKMENOF Kab. Bantul
4. Ka. KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni Poncosari Srandakan
5. * Yang Bersangkutan

KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH AZ ZAHRA

Alamat: Gunturgeni, Poncosari, Srandakan, Bantul

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala KB Aisyiyah Az Zahra:

Nama : Sri Bawoni, S. Pd
NIP : 19660308 1988 03 2008
Jabatan : Kepala KB Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nurlia Rifkhiana
NIM : 09111241026
Status : Mahasiswa PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pelaksanaan Bermain *Ubleg* dalam Rangka Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Studi Deskriptif di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra Gunturgeni".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Srandakan, 23 September 2013

Kepala KB Aisyiyah Az Zahra

Sri Bawoni,


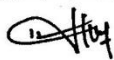


NIP. 19660308


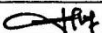



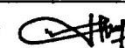
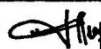
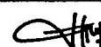
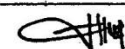
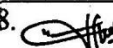
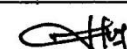
LAMPIRAN 2


JADWAL PENELITIAN

JADWAL PENELITIAN
PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
DI KELOMPOK BERMAIN AISIYAH AZ ZAHRA

No.	Hari/tanggal	Kegiatan pembelajaran	Tema/ Sub Tema	Keterangan	Tandatangan
1.	Jumat, 26 April 2013	Persiapan alat dan bahan bermain <i>ubleg</i>	Tanah Airku/ Pulau dan Lautku	Observasi, dokumentasi, wawancara	1. 
2.	Jum'at 26 April 2013	Menuangkan/ memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring plastik dengan menggunakan tangan tanpa tumpah	Tanah Airku/ Pulau dan Lautku	Observasi, Dokumentasi	2. 
SABTU-MINGGU LIBUR					
3.	Selasa, 30 April 2013	Melukis bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i> dengan sub tema kehidupan desa dan kota	Tanah Airku/ Desa dan Kota	Observasi, dokumentasi	3. 
4.	Rabu, 1 Mei 2013	-	-	-	4.
5.	Kamis, 2 Mei 2013	-	-	-	5.
6.	Jumat, 3 Mei 2013	Membuat bentuk gunung menggunakan adonan <i>ubleg</i> dicampur tepung terigu	Tanah Airku/ Desa dan Kota	Observasi, dokumentasi, wawancara	6. 
SABTU-MINGGU LIBUR					
7.	Senin, 6 Mei 2013	-	Alam	-	7.

8.	Selasa, 7 Mei 2013	-	Semesta/ Bumi dan Matahari	-	8.
9.	Rabu, 8 Mei 2013	-		-	9.
10.	Kamis, 9 Mei 2013	-		-	10.
11.	Jum'at, 10 Mei 2013	Menggambar matahari dengan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi	11. 
SABTU-MINGGU LIBUR					
12.	Senin, 13 Mei 2013	Memasukkan adonan <i>ubleg</i> kedalam gelas aqua	Alam Semesta/ Bulan dan Bintang	Observasi, dokumentasi	12. 
13.	Selasa, 14 Mei 2013	-		-	13.
14.	Rabu, 15 Mei 2013	Membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan keinginan dengan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi, wawancara	14. 
15.	Kamis, 16 Mei 2013	-		-	15.
16.	Jum'at, 17 Mei 2013	Memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring kecil dengan cara mengenggam dengan tangan		Observasi, dokumentasi	16. 
SABTU-MINGGU LIBUR					
17.	Senin, 20 Mei 2013	Menggambar dan mewarnai gambar gunung menggunakan adonan <i>ubleg</i>	Gejala Alam/ Gunung Meletus	Observasi, dokumentasi, wawancara	17. 
18.	Selasa, 21 Mei 2013	Mengambil adonan <i>ubleg</i> dari dasar nampan kemudian memindahkan adonan ke dalam piring plastik kecil		Observasi, dokumentasi	18. 
19.	Rabu, 22 Mei 2013	-		-	19.
20.	Kamis, 23 Mei 2013	-		-	20.
21.	Jum'at, 24 Mei 2013	Melukis bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi	21. 

SABTU-MINGGU LIBUR					
22.	Senin, 27 Mei 2013	Membuat bentuk segi empat menggunakan adonan <i>ubleg</i>	Gejala Alam/ Gempa	Observasi, dokumentasi	22. 
23.	Selasa, 28 Mei 2013	Melukis gambar gunung dan laut menggunakan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi	23. 
24.	Rabu, 29 Mei 2013	Menuang adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring plastik tanpa tumpah		Observasi, dokumentasi	24. 
25.	Kamis, 30 Mei 2013	-		-	25.
26.	Jum'at, 31 Mei 2013	menggambar bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi	26. 
SABTU-MINGGU LIBUR					
27.	Senin, 3 Juni 2013	Meniru menggambar awan dan hujan dengan adonan <i>ubleg</i>	Gejala Alam/ Banjir	Observasi, dokumentasi	27. 
28.	Selasa, 4 Juni 2013	Memasukkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring dengan cara menggenggam adonan <i>ubleg</i> lalu memindahkan ke piring		Observasi, dokumentasi	28. 
29.	Rabu, 5 Juni 2013	Membentuk bebas sesuai keinginan anak menggunakan adonan <i>ubleg</i>		Observasi, dokumentasi	29. 
30.	Kamis, 6 Juni 2013	-		-	30.
31.	Jum'at, 7 Juni 2013	-		-	31.
SABTU-MINGGU LIBUR					
32.	Rabu, 10 Juni 2013	-	Gejala Alam/ Banjir	-	32.
33.	Selasa, 11 Juni 2013	-		-	33.

34.	Rabu, 12 Juni 2013	Memindahkan adonan <i>ubleg</i> dari nampan ke piring plastik menggunakan tangan tanpa tumpah		Observasi, dokumentasi	34. 
35.	Kamis, 13 Juni 2013	-		-	35.
36.	Jum'at, 14 Juni 2013	-		-	36.
SABTU-MINGGU LIBUR					

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Mengetahui,



Guru Kelompok Bermain

LAMPIRAN 3

PEDOMAN OBSERVASI

PEDOMAN OBSERVASI
PELAKSANAAN PERMAINAN *UBLEG* DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA
GUNTURGENI PONCOSARI

Nama guru : hari :
observer : waktu :

No.	Komponen	Deskripsi
A	Persiapan	
1.	Persiapan bahan-bahan dan alat terkait bermain <i>ubleg</i>	
B	Pelaksanaan	
1.	Kegiatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran bermain <i>ubleg</i>	
2.	Kegiatan bermain <i>ubleg</i> bersifat eksploratif	
3.	Kegiatan bermain <i>ubleg</i> dalam rangka mengembangkan motorik halus	
C	Evaluasi	
1.	Kegiatan guru dalam mengamati perkembangan motorik halus anak terkait bermain <i>ubleg</i>	

LAMPIRAN 4

PEDOMAN DOKUMENTASI

PEDOMAN DOKUMENTASI
PELAKSANAAN BERMAIN *UBLEG* DI KB AISYIYAH AZ ZAHRA
GUNTURGENI PONCOSARI

Hari/Tanggal :
 Tempat :

Waktu :
 Sumber:

No.	Komponen Pembelajaran	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
A	Perencanaan			
1.	Alat-alat yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i>			
2.	Bahan-bahan yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i>			
B	Pelaksanaan			
1.	Dokumentasi kegiatan anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan bermain <i>ubleg</i>			
C	Evaluasi			

1.	Kegiatan guru dalam mencatat perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan bermain <i>ubleg</i>			
----	--	--	--	--

LAMPIRAN 5

PEDOMAN WAWANCARA

PEDOMAN WAWANCARA
KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN BERMAIN *UBLEG* DI KB
 AISYIYAH AZ ZAHRA GUNTURGENI PONCOSARI

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber :

No.	Pertanyaan	Deskripsi
A	Latar Belakang	
1.	Siapa yang pertama kali memunculkan bermain <i>ubleg</i> di KB Aisyiyah Az Zahra?	
2.	Mengapa memilih menggunakan bermain <i>ubleg</i> dalam proses belajar mengajar di KB Aisyiyah Az Zahra?	
3.	Sejak kapan bermain <i>ubleg</i> diterapkan di KB Aisyiyah Az Zahra?	
B	Perencanaan	
1.	Alat apa saja yang harus dipersiapkan dalam permainan <i>ubleg</i> ?	
2.	Bahan apa saja yang harus dipersiapkan dalam bermain <i>ubleg</i> ?	
C	Pelaksanaan	
1.	Apakah bermain <i>ubleg</i> disukai dan di minati anak?	
2.	Bagaimana bermain <i>ubleg</i> dapat mengembangkan motorik halus anak?	
D	Evaluasi	
1.	Bagaimana cara mengevaluasi pembelajaran bermain <i>ubleg</i> ?	
3.	Alat penilaian seperti apa saja yang digunakan dalam proses mengevaluasi bermain <i>ubleg</i> ?	
4.	Seperti apa hasil evaluasi yang diperoleh dari proses pelaksanaan bermain <i>ubleg</i> ?	

5.	Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan bermain <i>ubleg</i> di KB Aisyiyah Az Zahra?	
----	--	--

LAMPIRAN 6

CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2013
 Waktu : Pukul 08.00-10.00 WIB
 Tempat : Kelompok Bermain

No.	komponen	Deskripsi	Refleksi
1.	Persiapan bahan-bahan dan alat terkait bermain <i>ubleg</i>	Persiapan bahan- bahan dan alat-alat untuk bermain <i>ubleg</i> disiapkan sebelum anak-anak datang ke sekolah yaitu pukul 07.00 oleh guru kelasaisyiyah az zahra. Bahan- bahan yang disiapkan yaitu tepung kanji, air, pewarna makanan, dan bahan tambahan yaitu tepung terigu dan sabun cuci cair. Alat-alat yang disiapkan yaitu loyang atau nampan plastik, gelas atau gayung plastik, dan piring atau lepek plastik. Alat-alat yang digunakan plastik supaya tidak berbahaya digunakan oleh anak-anak. (CD/ 2)	a. Persiapan bahan dan alat bermain <i>ubleg</i> dilakukan sebelum anak-anak berangkat sekolah b. Bahan-bahan yang disiapkan adalah tepung kanji, air, pewarna makanan dan bahan tambahan tepung terigu, sabun cuci cair c. Alat-alat yang disiapkan loyang atau nampan plastik, gelas atau gayung plastik, piring plastik
2.	Pelaksanaan bermain <i>ubleg</i>	Pukul 08.40 WIB mulai kegiatan inti. guru menjelaskan cara bermain <i>ubleg</i> terlebih dahulu yaitu mencampurkan tepung kanji dengan air dan pewarna makanan ke dalam loyang plastik, adonan yang dibuat tidak terlalu encer jadi ketika anak mengangkat adonan akan mengeras sebelum adonan meleleh. Setelah tercampur dan menjadi adonan anak-anak diminta memindahkan adonan kedalam piring plastik kecil dengan hati- hati dan seakan- akan adonan yang jatuh ke dalam piring plastik seperti pulau dan laut kemudian	a. bermain <i>ubleg</i> b. Selesai menjelaskan guru membagikan anak menjadi tiga kelompok c. Guru membagi masing-masing kelompok satu adonan <i>ubleg</i> d. Anak-anak mulai bermain <i>ubleg</i>

		meleleh. Setelah menjelaskan kepada anak-anak guru membagi anak kedalam tiga kelompok dan setiap kelompok berisi empat anak. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas, setelah menjadi tiga kelompok guru memberikan masing-masing kelompok satu loyang yang berisi tepung kanji, air, pewarna makanan, dan empat piring plastik kecil. Anak-anak mulai bermain adonan sesuai yang sudah dijelaskan oleh guru.” (CD /2)	
3.	Kegiatan bermain <i>ubleg</i> bersifat eksploratif	Dengan bermain <i>ubleg</i> anak bebas untuk menuangkan adonan tepung kedalam piring kecil sesuai dengan keinginan mereka, anak-anak sering menuangkan adonan dengan menggunakan kedua tangan untuk mengangkat adonan sebelum adonan itu meleleh jatuh ke piring plastik. Adonan bisa diangkat ke atas karena adonan yang dibuat agak keras dan dengan adonan ini anak bisa bermain pencampuran warna. Selain itu anak bebas untuk membentuk dan melukis sesuai dengan keinginan anak, tentunya dengan tema yang sudah ada. Contohnya pada hari itu temanya tanah airku jadi anak-anak bebas membentuk pulau atau benda yang ada dilaut bahkan bisa melukis sesuai yang diinginkan anak jadi anak bebas mengeksplorasi apa yang ada dipikirannya” (CL /3).	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak bebas menuangkan adonan <i>ubleg</i> b. Anak bebas untuk membentuk dan melukis dengan adonan <i>ubleg</i> sesuai dengan apa yang ada dalam diri anak
4.	Kegiatan bermain <i>ubleg</i> dalam mengembangkan motorik halus	Bermain <i>ubleg</i> pada hari ini adalah membuat adonan dengan menggunakan tepung kanji, pewarna makanan, dan air. Anak-anak mulai membuat adonan dengan kedua tangannya. Ada anak yang mulai mengangkat ke atas adonan yang sudah jadi kemudian menuangkan adonan itu ke piring plastik. Sebelum dituangkan adonan itu sudah meluncur dan meleleh ke bawah. Anak mencoba kembali menggenggam adonan berkali-kali bahkan menggenggam dengan kedua tangannya. Dengan melatih menggenggam adonan kedua tangan dan mencoba menuangkan adonan ke piring plastik	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak bisa menggunakan kedua tangan untuk mengangkat adonan <i>ubleg</i> sebelum adonan tersebut meleleh b. Anak juga bisa menggunakan satu tangan untuk mengangkat adonan yang ada didasar loyang dan mencoba mengangkatnya

		anak-anak telah mengembangkan motorik halusny. Selain melatih menggenggam dengan bermain <i>ubleg</i> ini anak juga dilatih dalam hal kecepatan yaitu kecepatan untuk mengambil adonan agar bisa dipindahkan ke piring plastik sebelum adonan meleleh dengan ini, anak juga dilatih dalam penguasaan emosinya.” (CL /2.3).	keatas c. Bermain <i>ubleg</i> juga melatih kecepatan untuk mengambil adonan kemudian dipindahkan ketempat yang lain sebelum meleleh
5.	Kegiatan guru dalam mengamati anak terkait bermain <i>ubleg</i>	Guru selalu mengamati anak-anak dalam mengikuti bermain <i>ubleg</i> . Guru mengamati anak satu persatu untuk mengetahui sejauh mana anak terlibat dalam bermain <i>ubleg</i> .(CL/2)	Guru mengamati anak satu persatu anak dalam mengikuti bermain <i>ubleg</i>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2013
 Waktu : Pukul 08.45-09.25 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Tanah Airku

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	<p>Guru menjelaskan cara bermain <i>ubleg</i>, setelah guru menjelaskan anak-anak dibagi kedalam tiga kelompok. Setiap kelompok duduk melingkar dengan satu nampan atau loyang adonan <i>ubleg</i> dan masing-masing anak membawa piring plastik. Setelah semuanya siap anak-anak mulai bermain yaitu menuangkan dan memindahkan adonan <i>ubleg</i> dengan bahan tepung kanji, air, dan pewarna makanan. Anak-anak memindahkan adonan <i>ubleg</i> dari nampan kedalam piring plastik dengan menggunakan tangan. Adonan yang jatuh ke piring seolah-olah adalah laut dan ombaknya karena pada hari ini sub temanya pulau dan lautku. Setiap anak menuangkan adonan <i>ubleg</i> guru melihat anak satu persatu (CL/2.3).</p>	<p>a. Guru menjelaskan cara bermain <i>ubleg</i>, anak-anak dibagi kedalam tiga kelompok</p> <p>b. Anak-anak bermain <i>ubleg</i> dengan memindahkan adonan dari loyang atau nampan kedalam piring yang dibawa setiap anak</p>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Selasa, 30 April 2013
 Waktu : Pukul 09.00-09.35 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Tanah Airku

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	<p>Guru berdiskusi dengan anak-anak tentang sub tema hari ini yaitu kehidupan desa dan kota. Setelah berdiskusi guru menjelaskan kegiatan bermain <i>ubleg</i> yaitu melukis dengan adonan <i>ubleg</i> dari tepung kanji, air, pewarna makanan, dan sabun cair dan memberikan contoh melukis rumah. Setelah itu anak-anak dibagi kedalam kelompok seperti biasanya yaitu tiga kelompok, membagikan adonan untuk tiap kelompok dan membagikan kertas tiap anak satu kertas. Anak-anak mulai melukis dengan jari –jari mereka. Anak menggambar bermacam-macam bentuk dan ada juga yang menggambar sama seperti yang dicontohkan gurunya. Anak-anak sangat senang bermain adonan <i>ubleg</i> untuk melukis, sebagian besar anak melukis penuh semua kertas yang sudah dibagikan. Setiap anak yang sudah selesai melukis memberitahukan kepada guru dan menjelaskan apa yang mereka gambar (CL/2.3)</p>	<p>a. Guru dan anak berdiskusi tentang sub tema hari ini, dan guru menjelaskan cara bermain <i>ubleg</i> melukis</p> <p>b. Anak-anak melukis dengan jari-jari mereka, setiap anak ang sudah selesai melukis memberitahukan kepada guru apa yang sudah dia gambar</p>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 3 Mei 2013
 Waktu : Pukul 08.40-09.10 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Tanah Airku

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan inti pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> membentuk dengan bahan tepung kanji, pewarna makanan, air, dan ditambahkan tepung terigu. Anak-anak duduk melingkar dan menunggu urutan untuk dibagikan adonan <i>ubleg</i> . Setelah semua anak mendapatkan adonan guru memberikan contoh membentuk gunung yaitu bentuk segitiga. Anak-anak mulai membentuk adonan masing-masing. Guru selalu mengamati kegiatan anak satu persatu dalam membentuk. Setiap anak membentuk selalu memberitahukan kepada guru dan menjelaskan apa yang mereka bentuk. Setelah menunjukkan kepada guru anak-anak merubah bentuk yang lainnnya. Guru selau mencatatkan kegiatan anak dalam membentuk tersebut (CL/2.3).	a. Anak-anak duduk melingkar dan menunggu urutan b. Guru selalu mengamati anak-anak dalam kegiatan membentuk c. Anak-anak membuat berbagai macam bentuk yang mereka sukai dengan adonan <i>ubleg</i> kemudian menunjukkan apa yang mereka buat kepada guru

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Mei 2013
Waktu : Pukul 08.50-09.25 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Alam Semesta

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah menggambar matahari sesuai dengan sub tema yang ada. Sebelum menggambar seperti biasa guru membagi anak kedalam tiga kelompok dan memberikan contoh cara menggambar matahari. Setelah memberikan contoh anak-anak mulai menggambar matahari seperti yang sudah dicontohkan guru. Anak-anak bebas menggunakan warna sesuai kesukaan anak. Bagi anak yang sudah selesai langsung antri cuci tangan dan menunggu anak-anak lain yang belum selesai untuk berdoa dan istirahat.(CL/2.3)	a. Anak-anak dibagi kedalam kelompok kecil b. Anak-anak menggambar matahari dengan adonan warna sesuai keinginan mereka c. Anak yang selesai menggambar antri untuk mencuci tangan

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 13 Mei 2013
 Waktu : Pukul 08.40-09.250 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Alam Semesta

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> mengenggam. Seperti biasanya guru membagi anak kedalam kelompok dan memberikan contoh cara bermain <i>ubleg</i> yaitu memasukkan adonan <i>ubleg</i> kedalam gelas aqua menggunakan kedua tangan atau satu tangan . anak-anak mulai bermain <i>ubleg</i> dengan kelompok masing-masing. Guru selalu mengamati anak satu persatu untuk melihat dan mencatat kegiatan anak. Setelah semua anak bermain guru mengajak anak-anak untuk membereskan alat yang sudah digunakan dan mencuci tangan. (CL/2.3)	a. Guru memberikan contoh bermain <i>ubleg</i> memasukan adonan kedalam gelas b. Anak bebas bermain dengan satu tangan ataupun dua tangan c. Guru berkeliling untuk melihat dan mencatat kegiatan anak dalam mengikuti bermain <i>ubleg</i>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013
 Waktu : Pukul 09.00-09.40 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Alam Semesta

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	<p>Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> membentuk. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i> membentuk. guru dan anak-anak duduk melingkar, kemudian setiap anak dibagikan adonan ubleg kedalam piring kecil. Setelah semua anak membawa adonan guru mencontohkan cara membuat bentuk bulan. Anak-anak mulai membuat bentuk sesuai dengan keinginan mereka dengan langkah yang pertama meremas adonan <i>ubleg</i> dan menepuk-nepuk adonan dengan tangan agar adonan rata lalu membentuk sesuai keinginan mereka. Bagi anak yang sudah selesai menunjukkan bentuk yang mereka buat kepada guru dan menceritakan apa yang mereka buat. Setelah itu anak-anak akan membuat bentuk yang baru.(CL/2.3)</p>	<p>a. Guru menyiapkan bahan dan alat untuk bermain <i>ubleg</i> membentuk</p> <p>b. Anak-anak meremas dan menggunakan kedua tangan mereka untuk membentuk</p> <p>c. Anak yang sudah selesai membentuk menunjukkan hasil karya dan menceritakan apa yang mereka buat</p> <p>d. Anak-anak membuat bentuk yang baru</p>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 17 Mei 2013
Waktu : Pukul 09.00-09.20 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Alam Semesta

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring kecil. Bagi anak yang sudah menyelesaikan kegiatan pertama bisa langsung melaksanakan kegiatan yang kedua yaitu bermain <i>ubleg</i> . Anak-anak memindahkan adonan dengan cara mengangkat adonan dari dasar loyang dipindahkan ke piring plastik dengan cara menggenggam adonan tersebut. (CL/2.3)	a. Bermain <i>ubleg</i> dilaksanakan pada kegiatan yang kedua b. Setelah menyelesaikan kegiatan pertama anak-anak bisa langsung mengikuti bermain <i>ubleg</i>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Senin, 20 Mei 2013
 Waktu : Pukul 09.00-09.400 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> mewarnai. Guru membagi anak-anak kedalam kelompok kecil. Guru duduk ditengah kemudian membagikan adonan <i>ubleg</i> dan membagikan kertas yang bergambarkan gunung meletus. Setelah semua dibagikan guru mencontohkan cara mewarnai dengan jarinya. Anak-anak mulai mewarnaidenan cara menyentuhkan jari telunjuk ke dalam adonan <i>ubleg</i> dan menggoreskan jari yang sudah ada adonan kedalam gambar gunung tersebut.(CL/2.3)	a. Guru membagikan adonan <i>ubleg</i> dan kertas bergambar gunung b. Anak mulai mewarnai dengn menggunakan jari-jari mereka

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Mei 2013
Waktu : Pukul 08.45-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> mengenggam dan pencampuran warna. Guru menjelaskan cara permainan yaitu mengambil adonan dan memindahkan ke dalam piring plastik dan menyampurkan berbagai warna kedalam piring kecil. Anak-anak mulai bermain seperti yang sudah dicontohkan gurunya. (CL/2.3)	Anak-anak memindahkan adonan <i>ubleg</i> dan bermain pencampuran warna dengan adonan <i>ubleg</i>

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 24 Mei 2013
Waktu : Pukul 09.00-09.40 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> melukis. Guru membagikan kertas dan adonan <i>ubleg</i> pada tiap anak. Setelah itu guru mencotohkan cara menggambar awan. Anak-anak mulai menggambar sesuai dengan keinginan mereka (CL/2.3)	Anak-anak bebas menggambar dengan adonan <i>ubleg</i> sesuai dengan keinginan mereka

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2013
Waktu : Pukul 09.00-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> membentuk bebas. Anak-anak duduk melingkar dan guru ditengah untuk menjelaskan cara membentuk yaitu meremas-remas adonan kemudian membentuk adonan menjadi bentuk persegi dengan kedua tangan. Setelah selesai memberikan contoh guru menyuruh anak-anak untuk mulai membuat bentuk persegi. Guru selalu mengamati anak-anak dan membantu bila ada anak yang memerlukan bantuan. Anak yang sudah selesai membentuk menunjukkan hasil karya pada guru mereka. (CL/2.3)	a. Anak-anak membuat persegi menggunakan kedua tangan untuk meremas-remas adonan <i>ubleg</i> b. Anak-anak menunjukkan hasil karya mereka pada guru

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Mei 2013
Waktu : Pukul 08.40-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> melukis gunung ataupun laut. Guru membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil. Setelah itu guru memberikan contoh dan membagikan adonan <i>ubleg</i> juga kertas yang digunakan untuk melukis. Anak-anak mulai melukis menggunakan jari-jari mereka dan anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan itu. Bagi anak yang sudah selesai langsung cucui tangan agar tidak mengotori baju mereka. (CL/2.3)	Anak-anak melukis menggunakan jari jemari mereka digorekan ke atas kertas yang sudah disediakan

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Mei 2013
Waktu : Pukul 08.30-09.10 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah memindahkan adonan <i>ubleg</i> yang ada dinampan ke dalam piring plastik tanpa tumpah menggunakan kedua tangan anak-anak. Guru memberikan contoh terlebih dahulu dan membagi anak-anak kedalam kelompok kecil. Anak-anak begitu cepat memindahkan adonan tersebut.	Anak-anak memindahkan adonan <i>ubleg</i> menggunakan kedua tangan mereka

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Jumat, 31 Mei 2013
Waktu : Pukul 08.50-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini adalah bermain <i>ubleg</i> menggambar bebas. Guru membagi adonan dan kertas kepada anak-anak. Anak-anak mulai menggambar sesuai keinginan mereka, dan berbagi adonan pada kelompok masing-masing tanpa berebut. Anak-anak menggambar bermacam-macam seperti kotak-kotak, bulat-bulat, dan masih banyak lagi. (CL/2.3)	a. Anak-anak menggambar bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i> b. Anak-anak berbagi adonan pada anak lain dalam kelompoknya c. Anak menggambar bermacam-macam bentuk

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Senin, 3 Juni 2013
 Waktu : Pukul 08.40-09.20 WIB
 Tempat : Kelas
 Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Guru menyuruh anak-anak untuk duduk melingkar. Guru membagi kertas dan diletakkan didepan anak-anak, guru meletakkan adonan <i>ubleg</i> diatas kertas tersebut. Setelah itu guru memberikan contoh mengaduk adonan yang ada di atas kertas kemudian menggambar dengan tangan dengan bentuk awan dan titik-titik seakan-akan hujan. Setelah itu anak-anak melakukan hal yang sama. Guru berkeliling melihat dan membantu bila ada anak yang memerlukan bantuan.(CL/2.3)	a. anak-anak duduk melingkar dengan kertas dan adonan <i>ubleg</i> di depannya b. guru memberikan contoh yaitu mengaduk adonan yang berada di atas kertas menggunakan tangan atau jari-jarinya c. anak-anak melakukan hal yang sama yaitu menggambar menggunakan tangan atau jarinya

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Selasa, 04 Juni 2013
Waktu : Pukul 08.45-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Sub tema pada hari ini adalah banjir. Guru menjelaskan tentang sub tema pada hari ini, guru juga menjelaskan cara bermain adonan <i>ubleg</i> yaitu mengangkat adonan, memindahkan ke piring plastik. Adonan yang meleleh seolah-olah hujan turun ataupun banjir. anak-anak mulai bermain seperti yang dicontohkan guru. anak-anak memindahkan adonan <i>ubleg</i> kedalam piring kecil dengan cara menggenggam adonan tersebut. Adonan akan meleleh dan jatuh ke piring melalui sela-sela jari mereka. Guru selalu mencatat kegiatan anak tersebut(CL/2.3)	Anak-anak sangat senang bermain adonan <i>ubleg</i> dengan cara menggenggam adonan <i>ubleg</i> dan memindahkan adonan tersebut kedalam piring plastik

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Rabu, 05 Juni 2013
Waktu : Pukul 08.40-09.20 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Kegiatan pada hari ini membentuk bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i> dengan berbagai cetakan yang sudah disediakan guru. masing-masing anak dibagikan adonan <i>ubleg</i> dan cetakan kue. Sebelum mencetakan anak-anak harus meremas-remas adonan dan membuat adonan menjadi halus supaya bisa dicetak	Anak-anak bermain <i>ubleg</i> membentuk dengan cara meremas-remas adonan kemudian bila adonan halus dicetak

Catatan Lapangan “Proses Pembelajaran”

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Juni 2013
Waktu : Pukul 08.50-09.30 WIB
Tempat : Kelas
Tema : Gejala Alam

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan inti	Guru dan anak-anak berdiskusi tentang sub tema hari ini yaitu banjir. Anak-anak tanya jawab dengan guru tentang sebab-sebab banjir. Setelah berdiskusi guru menjelaskan kegiatan pada hari ini adalah memindahkan adonan <i>ubleg</i> kedalam botol aqua dengan cara menggenggam adonan dan bila adonan meleleh diamsukkan ke dalam botol.(CL/2.3)	Anak memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam botol aqua dengan cara menggenggam adonan dan memasukkan lelehan adonan ke dalam botol

LAMPIRAN 7

CATATAN DOKUMENTASI

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2
Hari/Tanggal : Selasa, 26 April 2013
Waktu : Pukul 07.00-08.00 WIB
Tempat : Kelompok Bermain



Gambar 1



Gambar 2

Gambar bahan-bahan bermain *ubelg*

No	Bahan	Keterangan		Diskripsi
		Ada	Tidak	
1	Tepung tapioka/ tepung kanji	V	-	Tepung tapioka atau tepung kanji adalah bahan utama permainan <i>ubleg</i>
2	Pewarna makanan	V	-	Pewarna makanan digunakan untuk memberi warna pada adonan <i>ubleg</i> agar lebih menarik
3	Air	V	-	Air secukupnya untuk mengencerkan tepung kanji
4	Tepung terigu	V	-	Tepung terigu adalah bahan tambahan yang digunakan untuk campuran pembuatan adonan <i>ubleg</i> membentuk
5	Sabun cuci cair	V	-	Sabun cuci cair digunakan untuk tambahan pembuatan adonan <i>ubleg</i> untuk melukis

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2
Hari/Tanggal : Selasa, 26 April 2013
Waktu : Pukul 07.00-08.00 WIB
Tempat : Kelompok Bermain



Alat-alat bermain *ubleg*

No	Alat- alat	Keterangan		Diskripsi
		Ada	Tidak	
1	Loyang plastik	V	-	Loyang plastik yang disediakan adalah empat buah masing-masing kelompok satu loyang sebagai tempat adonan <i>ubleg</i>
2	Piring plastik	V	-	Piring plastik yang disediakan sejumlah anak yang ada di kelas yaitu 12 buah
3	Gayung/gelas	V	-	Gayung digunakan untuk menuangkan air dan sebagai tempat adonan <i>ubleg</i>

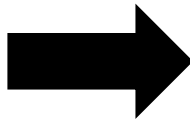
Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2.3
Waktu : 08.00-10.00 WIB

Tema : Tanah Airku
Kegiatan : Pembelajaran



guru dan anak berdiskusi



alat dan bahan bermain *ubleg*



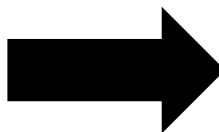
anak mulai bermain



guru memberi contoh



guru mengamati kegiatan anak



anak bisa bermain sendiri

Keterangan Gambar:

- Gambar. 1 : Guru dan anak-anak berdiskusi tentang sub tema hari ini yaitu tentang pulau dan lautku, lalu guru menjelaskan cara permainan *ubleg* dan membagi anak ke dalam kelompok kecil
- Gambar. 2 : Guru menyiapkan bahan dan alat bermain *ubleg*
- Gambar. 3 : Guru memberikan contoh cara bermain *ubleg* yaitu memindahkan adonan dari loyang kedalam piring plastik
- Gambar. 4 : Anak mulai bermain *ubleg*
- Gambar. 5 : Guru mengamati anak dalam mengikuti kegiatan *ubleg* dan memberitahu bila ada anak yang kurang benar dalam mengikuti permainan *ubleg*
- Gambar. 6 : Anak-anak bisa sendiri memindahkan adonan *ubleg* kedalam piring

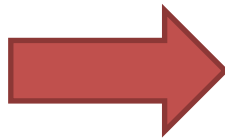
Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2.3
Waktu : 08.00-10.00 WIB

Tema : Tanah Airku
Kegiatan : Pembelajaran



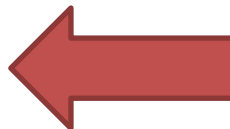
Guru dan anak berdiskusi



guru membagikan adonan *ubleg*



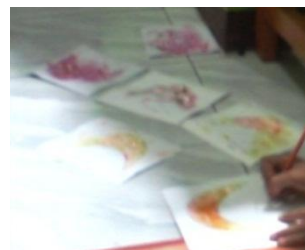
anak-anak mulai mewarnai



guru memberikan contoh pada anak-anak



Guru mengamati anak



hasil karya anak

Keterangan gambar :

- Gambar. 1 : Guru dan anak berdiskusi tentang permainan *ubleg* yang akan dikerjakan hari ini, kemudian guru membagi anak ke dalam kelompok
- Gambar. 2 : Guru membagikan adonan *ubleg* ke dalam piring-piring kecil untuk setiap kelompok
- Gambar. 3 : Guru memberikan contoh pada anak cara melukis atau mewarnai gambar bintang pada anak-anak
- Gambar. 4 : Anak-anak mulai mewarnai gambar bintang menggunakan jari jari mereka
- Gambar. 5 : Guru melihat dan mengamati anak-anak dalam melaksanakan bermain *ubleg*
- Gambar. 6 : Hasil karya anak melalui bermain *ubleg* mewarnai dan melukis

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2.3
Waktu : 08.00-10.00 WIB

Tema : Tanah Airku
Kegiatan : Pembelajaran



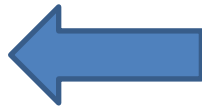
guru membagi adonan *ubleg*



guru memberikan contoh



anak-anak mulai membentuk adonan



anak-anak membuat berbagai bentuk



anak-anak selesai membentuk

Keterangan gambar

- Gambar. 1 : Guru dan anak membuat lingkaran, kemudian guru membagi adonan *ubleg*. Setiap anak diberi satu bulatan adonan.
- Gambar. 2 : Guru memberikan contoh cara membentuk dengan adonan *ubleg*
- Gambar. 3 : Anak-anak mulai membentuk adonan *ubleg*
- Gambar. 4 : Anak-anak membuat berbagai macam bentuk yang mereka sukai
- Gambar. 5 : Anak-anak selesai membentuk dan memperlihatkan hasilnya kepada guru.

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2.3
Waktu : 08.00-10.00 WIB

Tema : Alam Semesta
Kegiatan : Pembelajaran



adonan *ubleg* berbagai warna



dua anak mulai bermain



anak-anak berbagi adonan



anak-anak memindahkan adonan



Anak-anak mencampurkan adonan *ubleg* dengan tangan

Keterangan gambar :

- Gambar. 1 : Adonan *ubleg* dengan berbagai warna disediakan
- Gambar. 2 : Dua anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan pertama
➤ mulai melaksanakan kegiatan kedua yaitu bermain *ubleg*
- Gambar. 3 : Anak-anak mengangkat adonan *ubleg* dan dipindahkan ke dalam piring plastik kecil
- Gambar. 4 : Anak-anak berbagi adonan *ubleg* dengan teman yang lain
- Gambar. 5 : Anak-anak bermain adonan dengan tangannya dan mencampurkan semua adonan yang sudah disediakan

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD/2.3

Waktu : 08.00-10.00 WIB

Tema : Tanah Airku

Kegiatan : Pembelajaran



Keterangan gambar :

Guru mengamati kegiatan anak dalam melaksanakan bermain *ubleg*, guru mengamati dan mencatat hasil karya anak dengan melihat satu persatu kegiatan anak. Anak-anak selalu menunjukan hasil karya yang mereka buat kepada guru.

LAMPIRAN 8

CATATAN WAWANCARA

Catatan Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2013
 Waktu : Pukul 10.20-11.00 WIB
 Tempat : Kelas Kelompok Bermain
 Sumber : Suryanti dan ibu Sri Bawoni (guru kelas Kelompok Bermain dan kepala sekolah)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Siapa yang pertama kali memunculkan bermain <i>ubleg</i> di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra?	Bermain <i>ubleg</i> ini diterapkan pertama kali di Kelompok Bermain Az Zahra oleh saya dan bu Rodhiyah sendiri sebagai guru kelas. (CW/ 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain <i>ubleg</i> pertama kali diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra oleh guru kelas yaitu Suryanti dan Rodhiyati
2.	Mengapa memilih menggunakan bermain <i>Ubleg</i> dalam proses belajar mengajar di KB Aisyiyah Az Zahra?	Penerapan kegiatan <i>ubleg</i> melalui bermain ini karena dunia anak adalah dunia bermain selain itu dengan bermain walaupun dilakukan berulang-ulang anak tidak mudah bosan dan bahkan akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi anak. Kita menerapkan bermain <i>ubleg</i> ini karena masih jarang kelompok bermain di sekitar KB ini yang menerapkan bermain <i>ubleg</i> karena alasan dengan menerapkan permainan <i>ubleg</i> membuat baju anak-anak dan kelas menjadi kotor. Selain karena masih jarang yang menggunakan bermain <i>ubleg</i> saya menerapkan bermain karena anak-anak lebih senang, gembira, antusias, lebih tertarik untuk mengikuti permainan ini selain itu dengan bermain <i>ubleg</i> ini untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi sesuai dengan apa yang ada	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan kegiatan <i>ubleg</i> melalui bermain karena dunia anak adalah dunia bermain • Anak tidak bosan dengan bermain <i>ubleg</i> • Bermain <i>ubleg</i> menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi anak • Jarang kelompok bermain yang menerapkan bermain <i>ubleg</i> • Anak senang, gembira, antusias, lebih tertarik mengikuti bermain

		dalam pikirannya, bereksplorasi dan untuk melatih emosi anak. (CW/2.2).	<i>ubleg</i> <ul style="list-style-type: none"> Bermain <i>ubleg</i> mengembangkan kreativitas, imajinasi, bereksplorasi, dan untuk melatih emosi anak
3.	Sejak kapan bermain <i>ubleg</i> diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra?	Bermain <i>ubleg</i> ini diterapkan di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra sejak tahun 2011.(CW/2.1)	Bermain <i>ubleg</i> diterapkan pertama kali di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra sejak tahun 2011

Catatan Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat , 03 Mei 2013
 Waktu : Pukul 10.00-11.30 WIB
 Tempat : Kelas Kelompok Bermain
 Sumber : Suryanti (guru kelas Kelompok Bermain)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Alat apa saja yang harus dipersiapkan dalam bermain <i>ubleg</i> ?	Alat-alat yang perlu kami sediakan untuk menjang bermain <i>ubleg</i> antara lain adalah nampan atau loyang plastik, piring- piring kecil yang terbuat dari plastik, dan cangkir plastik atau gayung.”(CW/2)	Alat-alat yang digunakan dalam bermain <i>ubleg</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Nampan atau loyang plastik • Piring plastik kecil • Cangkir plastik atau gayung
2.	Bahan apa saja yang harus dipersiapkan dalam bermain <i>ubleg</i> ?	Bahan-bahan yang harus kami sediakan untuk membuat adonan <i>ubleg</i> antara lain: tepung tapioka atau tepung kanji, pewarna makanan, dan air, selain itu guru kelas menyediakan tepung terigu dan sabun cuci cair.”(CW/2.2)	Bahan-bahan untuk membuat adonan <i>ubleg</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Tepung tapioka atau kanji • Pewarna makanan • Air Bahan lain : <ul style="list-style-type: none"> • Tepung terigu • Sabun cair

Catatan Wawancara

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013
 Waktu : Pukul 11.00-12.00 WIB
 Tempat : Kelas Kelompok Bermain
 Sumber : Rodhiyati (guru Kelas Kelompok Bermain)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Apakah bermain <i>ubleg</i> disukai dan diminati anak?	Anak-anak sangat menyukai bermain <i>ubleg</i> . Anak-anak begitu antusias dalam mengikuti permainan <i>ubleg</i> . Setiap saya menjelaskan tentang <i>ubleg</i> anak-anak langsung berkata saya suka bermain <i>ubleg</i> bu.”(CW/ 2)	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak kelompok bermain Aisyiyah Az Zahra sangat menyukai bermain <i>ubleg</i> Anak sangat antusias mengikuti permainan <i>ubleg</i>
2.	Bagaimana bermain <i>ubleg</i> dapat mengembangkan motorik halus anak?	Hari ini kegiatan permainan <i>ubleg</i> dengan kanji, air dan pewarna makanan saja, tetapi biasanya selain dengan kegiatan itu guru juga menerapkan kegiatan <i>ubleg</i> dengan menambahkan bahan tepung terigu jadi adonan itu agak keras dan bisa dibentuk sesuai keinginan anak-anak. Anak-anak bebas meremas remas adonan itu dibuat berbagai bentuk dan bisa dirubah lagi. Selain kedua kegiatan itu biasanya juga membuat adonan <i>ubleg</i> ditambah dengan sabun cuci jadi adonan bisa digunakan sebagai alat untuk melukis diatas kertas yang tebal. Anak bebas berekspresi sesuai dengan keinginannya. Sehingga otot-otot halus nya bisa terlatih dan selain itu untuk melatih mengkoordinasikan tangan dan mata untuk menciptakan sesuatu karya.”(CW/2)	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan bermain <i>ubleg</i> dengan kanji, air, dan pewarna Kegiatan bermain <i>ubleg</i> dengan menambah tepung terigu jadi adonan keras dan bisa dibentuk sesuai keinginan anak dengan cara meremas remas adonan dengan tangan Kegiatan bermain <i>ubleg</i> ditambah sabun cuci cair, jadi adonan bisa digunakan untuk mewarnai atau melukis diatas kertas. Dengan kegiatan diatas anak bebas berekspresi sesuai keinginan anak, sehingga otot-otot halus nya bisa terlatih dan untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan dengan cara meremas remas adonan atau melukis dengan jari.

Catatan Wawancara

Hari/Tanggal : Senin, 20 Mei 2013
 Waktu : Pukul 11.00-11.40 WIB
 Tempat : Kelas Kelompok Bermain
 Sumber : Suryanti (guru kelas)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana cara mengevaluasi pembelajaran bermain <i>ubleg</i> ?	Bermain <i>ubleg</i> ini dilaksanakan untuk mengembangkan motorik halus anak-anak di kelas ini. Jadi saya harus selalu mengikuti jalannya kegiatan bermain ini untuk mengetahui sejauh mana anak berpartisipasi dalam kegiatan permainan <i>ubleg</i> . Saya selalu berkeliling mengamati atau mengobservasi anak satu persatu untuk melihat kegiatan anak dalam mengikuti kegiatan ini. Dengan mengamati anak satu persatu maka akan terlihat anak yang mengikuti bermain dengan benar dan yang belum benar. Saya bisa langsung memberitahu bagaimana permainan yang seharusnya. Selain melalui observasi atau pengamatan bisa juga mengevaluasi dengan melihat hasil karya yang sudah dibuat oleh anak bila kegiatan <i>ubleg</i> ini melukis”(CW/2).	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain <i>ubleg</i> dilaksanakan untuk mengembangkan motorik halus anak • Guru selalu berkeliling mengamati dan mengobservasi anak satu persatu untuk melihat kegiatan anak mengikuti bermain <i>ubleg</i> • Bila ada anak yang salah dalam mengikuti permainan <i>ubleg</i> guru langsung memberitahu permainan yang benar • Guru mengevaluasi dengan cara melihat hasil karya anak dalam

			mengikuti permainan <i>ubleg</i>
2.	Alat penilaian seperti apa yang digunakan dalam proses mengevaluasi bermain <i>ubleg</i> ?	Cara menilainya dengan kita pegang tahap perkembangan anak, jika kita mau menilai kegiatan anak dalam menggenggam dan bisa memindahkan adonan ketempat yang lain maka kita harus mengamati anak satu persatu kemudian kita menulis sejauh mana anak bisa melakukan kegiatan itu. Untuk menilai anak dalam kegiatan <i>ubleg</i> melalui melukis maka bisa melihat hasil kerja dan hasil karya anak dalam melukis dan mewarnai. Kita memberikan kertas yang sudah ada gambar sesuai sub tema lalu anak disuruh mewarnai, bila anak bisa mewarnai dengan rapi maka anak akan mendapatkan nilai bintang empat. Kita punya bintang satu, bintang dua, bintang tiga, dan bintang empat yang biasa digunakan di KB untuk menilai hasil karya anak. Bintang empat untuk anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB), bintang tiga untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), bintang dua untuk anak yang mulai berkembang (MB), dan bintang satu untuk anak yang belum berkembang (BB). Untuk menilai permainan <i>ubleg</i> melalui membentuk maka saya memberikan penugasan kepada anak-anak sesuai dengan tema yang ada sebelumnya guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu. Anak-anak bisa membentuk berbagai macam sesuai keinginan mereka, setelah ada anak yang menyelesaikan maka anak maju ke depan untuk menunjukkan apa yang telah dibuatnya. Kemudian guru mencatat hasilnya.”(CW/2.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Alat yang digunakan dalam mengevaluasi permainan <i>ubleg</i> yaitu dengan melihat hasil kerja dan hasil karya anak • Menilai dengan bintang yaitu, guru mempunyai bintang satu untuk anak belum berkembang, bintang dua untuk anak mulai berkembang, bintang tiga untuk berkembang sesuai harapan, bintang empat untuk anak berkembang sangat baik
3.	Seperti apa hasil evaluasi yang diperoleh dari proses pelaksanaan bermain	Hasil evaluasi dari bermain <i>ubleg</i> ini yaitu berupa bintang yang telah dipakai untuk menilai semua aspek perkembangan yang dicapai anak. Anak akan mendapatkan bintang mulai dari satu bintang sampai empat bintang sesuai dengan hasil karya dan perkembangan yang dicapai anak khususnya disini motorik halus. Contohnya saat bermain <i>ubleg</i> menggenggam anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tanpa tumpah maka anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa menggenggam dan memindahkan adonan dengan tangan tetapi adonan tumpah anak mendapat bintang tiga, anak bisa menggenggam tetapi tidak bisa memindahkan adonan	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil evaluasi bermain <i>ubleg</i> berupa bintang • Anak mendapat bintang mulai dari satu sampai empat • Bintang satu (BB) belum berkembang • Bintang dua (MB) mulai

	<i>ubleg?</i>	<p>anak mendapatkan bintang dua dan anak tidak bisa menggenggam dan tidak bisa memindahkan adonan maka anak akan mendapatkan bintang satu. bermain <i>ubleg</i> membentuk anak bisa meremas dan membuat bentuk dengan adonan anak akan mendapatkan bintang empat, anak bisa meremas dan membuat bentuk sembarang anak mendapat bintang tiga, anak bisa meremas tetapi tidak bisa membentuk mendapatkan bintang dua, dan anak tidak bisa meremas dan membuat bentuk mendapat bintang satu. Permainan <i>ubleg</i> melukis anak bisa menggunakan jari jemari untuk membuat lukisan atau mewarnai dengan jelas maka anak mendapat bintang empat, anak bisa menggunakan jari jemari tetapi tidak jelas maka mendapatkan bintang tiga, anak menggunakan jari jemari hanya untuk bermain adonan maka mendapat bintang dua, dan anak sama sekali tidak mau menggerakkan jari jemari maka mendapatkan bintang satu.”(CW/ 2)</p>	<p>berkembang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bintang tiga(BSH)berkembang sesuai harapan • Bintang empat (BSB)berkembang sangat baik
--	---------------	---	--

Catatan Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 24 Mei 2013
 Waktu : Pukul 10.10-11.00 WIB
 Tempat : Kelas Kelompok Bermain
 Sumber : Rodhiyati (guru kelas)

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Apa saja faktor pendukung pelaksanaan bermain <i>ubleg</i> di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra?	Faktor yang mendukung bermain <i>ubleg</i> ini banyak sekali, diantaranya yaitu anak-anak menyukai bermain <i>ubleg</i> , anak-anak sangat antusias dengan bermain ini karena permainan ini jarang mereka jumpai di rumah dan bagi mereka bermain ini sangat menarik. Dengan menerapkan bermain <i>ubleg</i> mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu bermain <i>ubleg</i> ini bahan dan alat mudah dicari serta pembuatannya yang mudah.”(CW/2)	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak menyukai bermain <i>ubleg</i> • Anak-anak jarang menjumpai bermain <i>ubleg</i> • Bermain <i>ubleg</i> sangat menarik • Bermain <i>ubleg</i> mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, mengembangkan koordinasi kecepatan

			<p>tangan dengan gerak mata, sebagai alat penguasaan emosi, mengembangkan kreativitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat dan mudah dicari • mudah cara membuatnya
2.	<p>Apa saja faktor bermain <i>ubleg</i> di Kelompok Bermain Aisyiyah Az Zahra?</p>	<p>Dalam sebuah kegiatan bermain sudah pasti ada faktor penghambatnya, begitu juga dengan pelaksanaan bermain <i>ubleg</i> ini. Faktor itu antara lain, karena pelaksanaan bermain ini dilaksanakan pada kegiatan inti setelah saya selesai menjelaskan tentang tema pada hari ini dan bermain <i>ubleg</i> ini dilaksanakan pada kegiatan inti yang kedua, jadi waktu untuk melaksanakan bermain ini hanya sebentar. Selain itu karena pelaksanaan bermain ini di dalam kelas maka ruang gerak anak terbatas dan membuat kotor karpet, kelas, dan bahkan baju anak-anak. Selain itu biasanya ada anak yang iseng dan dengan sengaja mengotori baju temannya sehingga temannya menangis, apabila ada anak yang seperti itu akan saya beri sanksi pada anak itu yaitu tidak boleh mengikuti kegiatan bermain ini.”(CW/2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • waktu melaksanakan bermain <i>ubleg</i> sebentar • bermain <i>ubleg</i> dilaksanakan didalam kelas ruang gerak anak kurang, • membuat kotor karpet, kelas, dan baju anak-anak • anak iseng mengotori baju anak lain sampai anak menangis

			<ul style="list-style-type: none"> • anak yang mengganggu anak lain tidak boleh mengikuti kegiatan bermain <i>ubleg</i>
--	--	--	--

LAMPIRAN 9

RKH

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XVII
 TEMA/SUBTEMA : Tanah Airku / Pulau dan Lautku

HARI/TANGGAL : Jumat, 26 april 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak (NAM 4.2)	I. Kegiatan Awal Berbaris masuk kelas, presensi Saling menghormati dan menghargai dengan sesama teman	Anak	Observasi						
Memahami perbedaan antara 2 benda yang sejenis (K 3.1)	II. Kegiatan Inti Memberi tanda (X)/ tanda silang pada gambar yang berbeda contoh (ikan)	Gambar, pensil	Penugasan						
Menuangkan (air, pasir, biji-bijian) ke wadah lain tanpa tumpah. (FM 2)	Menuangkan/ memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring plastik dengan menggunakan tangan tanpa tumpah	Adonan <i>ubleg</i> , piring plastik	Unjuk kerja						

	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir - Tata cara pemakaian toilet yang benar sebelu dan sesudahnya harus disiram - Diskusi/pesan - Do'a pulang/salam								

Gunturgeni, 26 April 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 196603091990031008



Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B2
 SEMESTER/MINGGU : II / XVII
 TEMA/SUBTEMA : Tanah airku / kehidupan desa dan kota

HARI/TANGGAL : Selasa, 30 april 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Merangkak dan merayap lurus ke depan (FM 5.1) Mengetahui etika makan dan jadwal teratur (SE 2.1)	I. Kegiatan Awal Berbaris masuk kelas Presensi Merayap dan merangkak di kolong meja secara bergantian Bercakap-cakap tentang pentingnya makan pagi	Meja guru, anak	Unjuk kerja						
			Percakapan						
Menjawab pertanyaan sederhana (B 13) Melukis dengan menggunakan berbagai media (FM 5)	II. Kegiatan Inti Tanya jawab tentang kota dan desa disertai gambar-gambar Melukis bebas dengan sub tema kehidupan desa dan kota	Guru, anak Adonan <i>ubleg</i> , kertas	Percakapan						
			Penugasan						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa,								

	makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir - Mengulang dan menirukan doa masuk masjid - Evaluasi kegiatan hari ini - Diskusi/pesan - Do'a pulang/salam								

Gunturgeni, 30 April 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Bayu, S.Pd
NIP. 196603091985120008

Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XVII
 TEMA/SUBTEMA : tanah airku / Kehidupan Desa dan Kota

HARI/TANGGAL : Jumat, 03 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Keaisyiyahan dan kemuhadiyahahan (K/K) Menghargai orang lain (SE 5.1)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam	Guru, anak Anak, Guru	Unjuk kerja						
	Praktek langsung mengumpulkan uang infaq Bercakap-cakap tentang kebersamaan dalam bermain		Percakapan						

Merangkak dan merayap lurus ke depan (FM 5.1)	II. Kegiatan Inti								
Membentuk sembarang menggunakan berbagai media (FM 5.2)	Merangkak di atas papan titan sambil berhitung satu sampai sepuluh Membuat bentuk gunung menggunakan adonan <i>ubleg</i> dicampur tepung terigu	Papan titan Adonan <i>ubleg</i> dan tepung terigu	Unjuk kerja Hasil karya						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir Mendengarkan dan menirukan doa sebelum makan Diskusi/pesan Do'a pulang, salam								

Gunturgeni, 03 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Bawati, S.Pd
NIP. 196203091987031008

Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok bermain

SEMESTER/MINGGU : II/ XVIII

WIB TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/ Bumi dan Matahari

HARI/TANGGAL

: Jumat, 10 Mei 2013

WAKTU

: 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Meniru gerakan beribadah dengan tertib (NAM 1) Angka 1-10 arab (PAI)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam PT. Menirukan gerakan shalat yang dicontohkan guru PT. Menghafal bahasa arab 6-10	Peraga langsung, guru Guru, anak	Observasi Observasi						
Menyebutkan ciri utama lambang IRM Yaitu buku dan pena (K/K 21) Membuat garis lurus, vertikal, melengkung (FM 4)	II. Kegiatan Inti Mencentang gambar buku dan pena Menggambar matahari dengan adonan <i>ubleg</i>	Gambar, pensil Kertas, adonan <i>ubleg</i> , piring plastik	Penugasan Penugasan						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa								

	makan,berdoa, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir - Semaan iqro - Diskusi/pesan - Informasi - Do'a pulang/salam								

Gunturgeni, 10 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19600809140912008

Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II/ XVIII
 WIB TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta/ Bumi dan Matahari

HARI/TANGGAL
 WAKTU

: Senin, 13 Mei 2013
 : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menyebutkan nama Tuhan (sesuai agama masing-masing) (NAM. 1)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam Menyanyikan lagu "siapa Tuhanmu"	Buku lagu	Observasi						
Mengelompokkan dan menyebutkan 5-7 warna (K.4) Memasukkan benda kecil kedalam botol (FM.7)	II. Kegiatan Inti Mewarnai gambar bulan dengan warna orange dan bintang warna biru Memasukkan adonan <i>ubleg</i> kedalam gelas aqua	LKA Adonan <i>ubleg</i> , gelas plastik	Penugasan Unjuk kerja						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir Bercakap-cakap tentang								

	bulan dan bintang Diskusi/pesan Informasi Do'a pulang/salam								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 10 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sri Bawati, S.Pd
NIP. 196303011990012008

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II /XIX
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta / Bulan dan Bintang

HARI/TANGGAL : Rabu, 15 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menangkap bola berukuran sedang/ kecil (FM.6)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam PT. Melempar dan menangkap bola sedang	Bola	Unjuk kerja						
Membentuk sembarang menggunakan berbagai media (FM. 52)	II. Kegiatan Inti Membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan keinginan dengan adonan <i>ubleg</i>	Adonan tepung kanji, tepung terigu, pewarna makanan, dan air	Hasil karya						
	III. Istirahat Cuci tangan, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir Bercakap-cakap mau memninta maaf bila								

	melakukan kesalahan Diskusi/pesan Do'a pulang/salam								
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 15 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II /XIX
 TEMA/SUBTEMA : Alam Semesta / Bulan dan Bintang

HARI/TANGGAL : Jumat, 17 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
AL Lahab (PAI)	I. Kegiatan Awal - Berbaris, masuk kelas - Do'a, salam - Menghafal surat Al Lahab	Juz'ama	Observasi						
Menyebutkan ciri utama lambang IMM (melati di atas sinar matahari) (K/k 23) Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung(mangkuk, ember)(MH. 1)	II. Kegiatan Inti - Mewarnai lambang IMM dengan pewarna sesuai keinginan anak, setelah selesai diwarnai kemudian lambang IMM digunting - Memindahkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring kecil dengan cara mengenggam dengan tangan	Gambar IMM Pewarna gunting Tepung kanji, pewarna makanan, air, piring plastik, nampan	Hasil karya Unjuk kerja						

	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir TPA Diskusi/pesan Do'a pulang/salam	Iqro	Observasi						

Gunturgeni, 17 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XX
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam/ Gunung Meletus

HARI/TANGGAL : Senin, 20 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menyebutkan ciri utama lambang IMM yaitu melati di atas sinar matahari (KK. 25)	I. Kegiatan Awal Baris, berdoa Jalan-jalan Masuk kelas Menyebutkan ciri utama lambang IMM	Buku panduan	Observasi						
Melukis dengan menggunakan berbagai media (FM 5) Bersabar menunggu giliran(SE.1)	II. Kegiatan Inti Menggambar dan mewarnai gambar gunung menggunakan adonan <i>ubleg</i> -Antri untuk mencuci tangan	Kertas, adonan <i>ubleg</i> , piring plastik Air, anak	Hasil karya Observasi						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								

Menceritakan pengalaman dengan cerita sederhana (B. 3)	IV. Kegiatan Akhir Menceritakan pengalaman masing-masing	Anak	Penugasan						

Gunturgeni, 20 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 196003091982012008



Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XX
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gunung Meletus

HARI/TANGGAL : Selasa 21 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat (MK. 5)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam SENAM	Tape recorder, anak	Praktek langsung						
Memahami perbedaan antara 2 benda (buah, binatang, dll) (K. 3) Mengkordnasika mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (MH. 3)	II. Kegiatan Inti Membedakan gambar gunung yang berbeda Mengambil adonan <i>ubleg</i> dari dasar nampan kemudian memindahkan adonan ke dalam piring plastik kecil	LKA Tepung kanji, air, pewarna makanan, nampan, piring plastik	Penugasan Unjuk kerja						

	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir - Merawat lingkungan kelas/ membersihkan kelas - Diskusi/pesan - Do'a pulang/salam								

Gunturgeni, 21 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19600309199012008



Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XIV
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gunung Meletus

HARI/TANGGAL : Jumat, 24 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Praktek wudhu (PAI) Mengucapkan salam (NAM. 2)	I. Kegiatan Awal								
	Berbaris, masuk kelas Do'a, salam Menirukan doa sesudah wudhu Bercakap-cakap tentang adab bertemu dengan orang muslim	Guru Guru, anak	Observasi Percakapan						
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (MH. 5) Memilih kegiatan bermain sendiri (SE. 2)	II. Kegiatan Inti (±60')								
	Melukis bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i> Memilih mainan yang disukai	Tepung kanji, air panas, pewarna makanan, sabun suci, kertas, piring plastik Mainan	Unjuk kerja						

	III. Istirahat Cuci, tangan,do'a, makan bermain								
	IV. Kegiatan Akhir - Evaluasi - Doa - Salam - Pulang								

Gunturgeni, 24 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19600309198712008



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II/XXI
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gempa

HARI/TANGGAL : Senin, 27 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menunjukkan gambar Nyai Ahmad Dahlan dan Kyai Ahmad Dahlan (K/K 5) Doa kedua orangtua	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam PT. Menunjukkan dan menyebutkan Nyai ahmad dahlan dan Kyai Ahmad Dahlan	Buku panduan	Unjuk kerja						
	Menghafal doa kedua orang tua beserta artinya	Buku panduan	Observasi						
Membuat segi empat (MH. 2) Mengikuti pola tepuk tangan (K.5)	II. Kegiatan Inti Membuat bentuk segi empat menggunakan adonan <i>ubleg</i> Menyanyi sambil bertepuk tangan	Adonan <i>ubleg</i>	Hasil karya						
		Guru,buku lagu	Praktek langsung						
	III. Istirahat Cuci tangan, do'a, makan, minum, bermain								

Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (K 2)	IV. Kegiatan Akhir Tanya jawab tentang makanan tradisional Evaluasi kegiatan hari ini Do'a pulang/salam	Anak, guru	Percakapan						

Gunturgeni, 27 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XXI
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gempa

HARI/TANGGAL : Selasa, 28 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menunjukkan gambar Nyai Ahmad Dahlan dan Kyai Ahmad Dahlan (K/K 25)	I. Kegiatan Awal								
	- Berbaris, masuk kelas - Do'a, salam - Hafalan surat-surat pendek - Bercakap-cakap tentang Kyai dan Nyai Ahmad Dahlan	Juz'ama Buku panduan	Langsung Percakapan						
Melukis dengan jari (MH 21) Melipat kertas mengikuti garis (FM 3)	II. Kegiatan Inti								
	- Melukis gambar gunung dan laut - PT. Melipat bentuk rumah	Kertas dan adonan <i>ubleg</i> Kertas lipat	Unjuk kerja Hasil karya						
	III. Istirahat Cuci tangan, do'a,								


	makan, minum, bermain								
Doa kedua orang tua (PAI)	IV. Kegiatan Akhir Doa kedua orangtua Evaluasi kegiatan hari ini Informasi/pesan Do'a pulang/salam	Buku panduan	Observasi						

Gunturgeni, 28 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas




Suryanti


Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XXI
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gempa

HARI/TANGGAL : Rabu, 29 Mei 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam, presensi SENAM								
Menyebutkan bilangan 1-10 tanpa mengenal konsep (K 6) Menuang(air, pasir, biji-bijian)kedalam wadah lain tanpa tumpah (FM 1)	II. Kegiatan Inti Menghitung benda-benda yang ada di sekitar atau di dalam kelas Menuang adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring plastik tanpa tumpah	Observasi Observasi							
	III. Istirahat Cuci tangan, do'a, makan, minum, bermain								

Menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan (SE 7)	IV. Kegiatan Akhir - Bercakap-cakap tentang adap minta maaf yang baik - Evaluasi kegiatan hari ini - Informasi/pesan - Do'a pulang/salam	Guru, anak	Percakapan						
---	---	------------	------------	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 29 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19660809199022008



Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XXI
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Gempa

HARI/TANGGAL
 WAKTU

: Jumat, 31 Mei 2013
 : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Doa kedua orang tua (PAI) Menyebutkan nama makanan (tradisional) (K 2)	I. Kegiatan Awal - Berbaris masuk kelas - Doa, salam, presensi - Mendoakan kedua orangtua beserta artinya - Bercerita tentang sarapan apa?	Buku panduan Anak	Observasi Observasi						
Melukis dengan berbagai media (FM 5) Tidak menangis jika berpisah dengan orang tua (SE 2)	II. Kegiatan Inti - Menggambar bebas menggunakan adonan <i>ubleg</i> - Berlatih mandiri	Kertas, adonan <i>ubleg</i> Anak	Hasil karya Observasi						
	III. Istirahat Cuci tangan, doa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir TPA								

	Evaluasi/pesan Do'a pulang/salam								
--	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 31 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19600309198012008



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
SEMESTER/MINGGU : II / XXII
TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Banjir

HARI/TANGGAL : Senin, 3 Juni 2013
WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Mengucap kata-kata santun, maaf, tolong, terima kasih (NAM 2)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam Berbicara yang sopan kepada guru dan teman	Juz'ama Anak	Langsung						
Mengenal etika makan dan jadwal makan, tidur (SE 2) Meniru bentuk garis tegak, datar, miring, kri/kanan (FM 1)	II. Kegiatan Inti Bercakap-cakap tentang etika makan dan tidur Meniru menggambar awan dan hujan dengan adonan <i>ubleg</i>	Guru, anak Kertas, adonan <i>ubleg</i>	Percakapan Penugasan						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
Meniru cara orang membaca buku (B 1)	IV. Kegiatan Akhir PT. Membuka- buka buku (tentang banjir)	Buku cerita	Unjuk kerja						

	Informasi/pesan Do'a pulang, salam								
--	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 3 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19600309198012008



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelomopk Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II / XXII
 WIB TEMA/SUBTEMA :Gejala Alam/ Banjir

HARI/TANGGAL
 WAKTU

: Selasa, 4 Juni 2013
 : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Menjawab pertanyaan guru tentang tujuan organisasi Aisyiyah dan muhamadiyah (K/K 29)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam Tanya jawab tentang tujuan organisasi Aisyiyah dan muhamadiyah	Guru	Observasi						
Memasukkan benda kecil ke dalam botol (FM 7)	II. Kegiatan Inti Memasukkan adonan <i>ubleg</i> ke dalam piring dengan cara mengenggam adonan <i>ubleg</i> lalu memindahkan ke piring plastik	Adonan <i>ubleg</i> , nampan, piring plastik	Observasi						
	III. Istirahat Cuci tangan,berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir PT. Meminta tolong yang baik kepada temannya	anak	Unjuk kerja						

	Informasi/pesan Do'a pulang/salam								
--	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 4 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 19620305198212008



Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II /XXII
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Banjir

HARI/TANGGAL : Rabu, 5 Juni 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Membedakan permukaan jenis benda melalui perabaan (FM 1)	I. Kegiatan Awal Berbaris, masuk kelas Do'a, salam SENAM PT. Meraba benda kasar dan halus (kayu,gelas)	Kayu, gelas	Unjuk kerja						
Mengenal konsep banyak dan sedikit (K 7) Membentuk sembarang menggunakan berbagai media (playdough, tanah liat, dll) (FM 5)	II. Kegiatan Inti Memberi tanda √ pada botol yang berisi air penuh dan tanda X pada botol yang sedikit air Membentuk bebas sesuai keinginan anak menggunakan adonan <i>ubleg</i>	Botol Adonan <i>ubleg</i>	Penugasan Hasil karya						
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa makan, bermain								

Minta maaf jika melakukan kesalahan (SE 7)	IV. Kegiatan Akhir Bercakap-cakap tentang cara minta maaf yang baik Informasi/pesan Do'a pulang/salam	Guru, anak	Percakapan						
--	---	------------	------------	--	--	--	--	--	--

Gunturgeni, 5 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelas

Suryanti

Rodhiyati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : Kelompok Bermain
 SEMESTER/MINGGU : II /XXII
 TEMA/SUBTEMA : Gejala Alam / Banjir

HARI/TANGGAL : Rabu, 12 Juni 2013
 WAKTU : 08.00 - 10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				TINDAK LANJUT	
				*	**	***	****	PERBAIKAN	PENGAYAAN
- Doa kebaikan dunia akhirat (PAI) -Menjawab pertanyaan guru tentang tujuan organisasi Aisyiyah dan Muhamadiyah (K/K 29)	I. Kegiatan Awal - Berbaris, masuk kelas - Do'a, salam - PT. Maju menghafal doa kebaikan dunia akhirat - Menyebutkan unsur lambang Aisyiyah dan Muhamadaiyah	Anak Lambang Aisyiyah dan Muhamadiyah	Unjuk kerja Observasi						
	II. Kegiatan Inti - PT. Maju bercerita - Memindahkan adonan <i>ubleg</i> dari nampan ke piring plastik								

	menggunakan tangan tanpa tumpah								
	III. Istirahat Cuci tangan, berdoa, makan, bermain								
	IV. Kegiatan Akhir Informasi/pesan Do'a pulang/salam								

Gunturgeni, 10 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sri Bawati, S.Pd
NIP. 196303091990012008



Suryanti

Rodhiyati